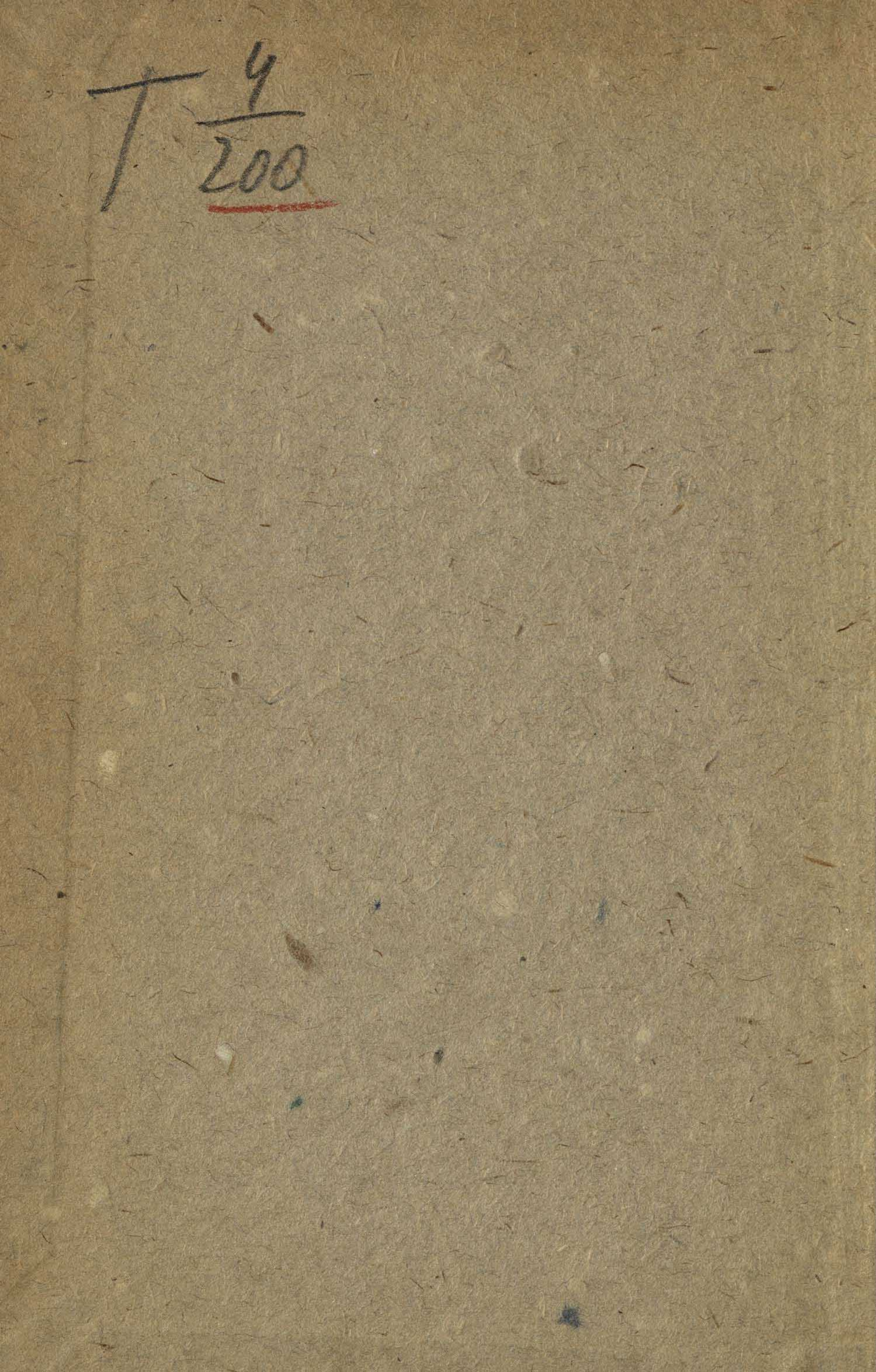
Г. НЕЙМАН.

ШАХМАТЫ


T 4/200

ШАХМАТЫ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХЪ

Г. Р. НЕЙМАНА

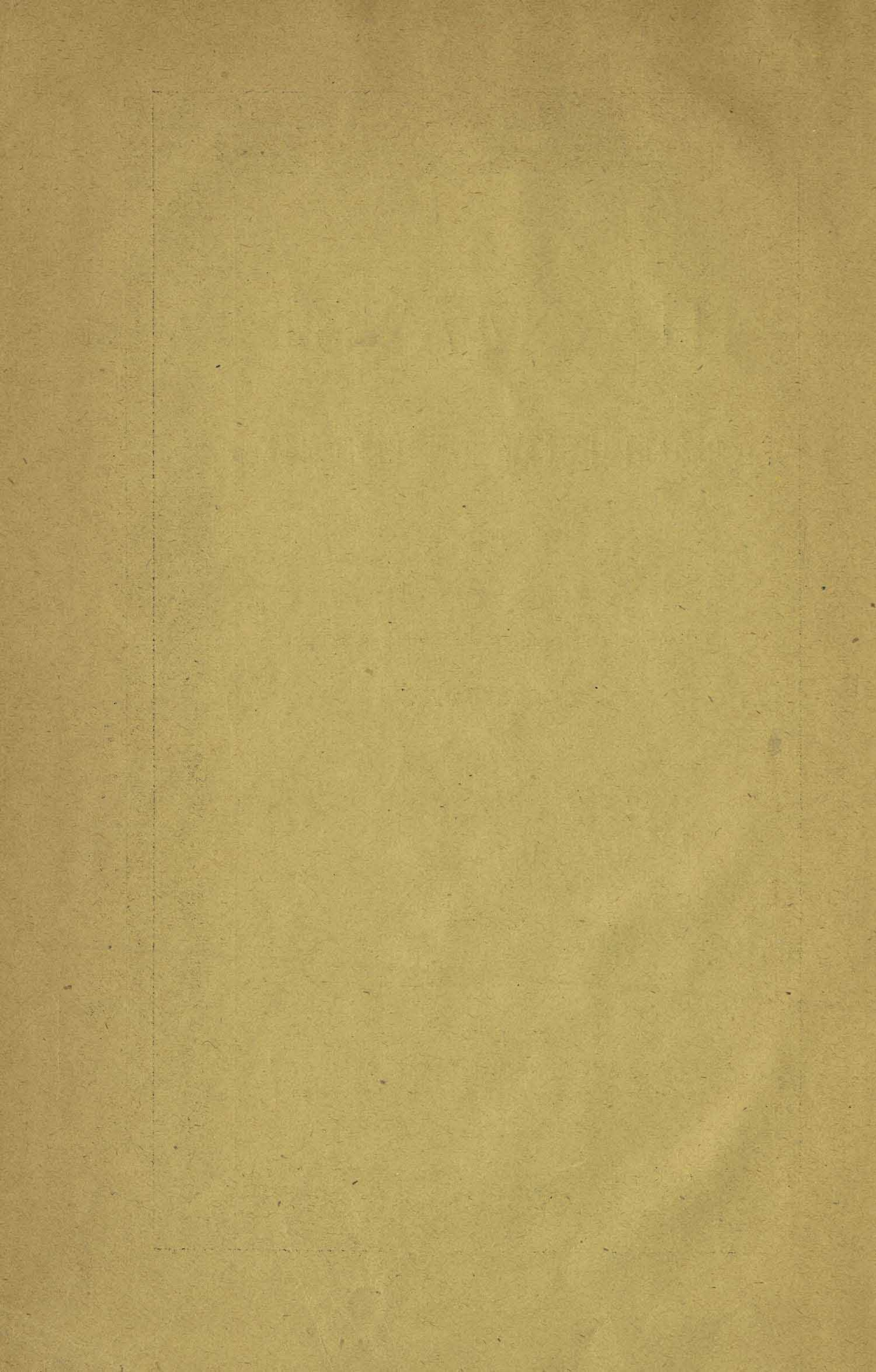
ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕННОЕ И ИСПРАВЛЕННОЕ ИЗДАНІЕ

А. ЛИНДЕ

Переводъ съ нѣмецкаго В. Ш.



С.-ПЕТЕРБУРГЪ
ИЗДАНІЕ КНИГОПРОДАВЦА С. В. ИСАКОВА
Невскій, д. № 54, противъ Императ. Публич. Библіотеки
1884



ШАХМАТЫ

ШАХМАТЫ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХЪ

Г. Р. НЕЙМАНА

ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕННОЕ И ИСПРАВЛЕННОЕ ИЗДАНІЕ

А. ЛИНДЕ

Переводъ съ нѣмецкаго В. Ш.



С.-ПЕТЕРБУРГЪ
ИЗДАНІЕ КНИГОПРОДАВЦА С. В. ИСАКОВА
Невскій, д. № 54, противъ Императ. Публич. Библіотеки
1884

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 10 іюля 1884 г.



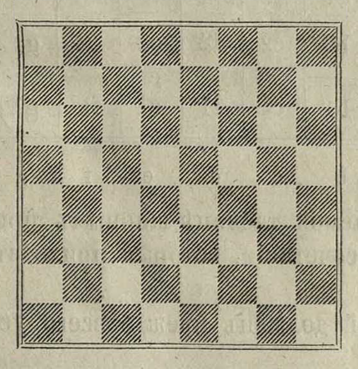

Типографія А. С. Суворина. Эртелевъ пер., д. 11—2


ПЕРВЫЙ ОТДѢЛЪ.

Общія понятія.

§ 1. *Шахматная игра.* Въ шахматной партіи принимаютъ участіе двое играющихъ. Существующія уклоненія — игра втроемъ или вчетверомъ — главнымъ образомъ основаны на нормальной шахматной игрѣ съ двумя противниками, постепенное изложеніе правилъ которой и составитъ предметъ настоящаго руководства.

§ 2. *Принадлежности шахматной игры.* Для игры въ шахматы необходимы шахматная доска и 32 фигуры, величина которыхъ должна соотвѣтствовать размѣрамъ доски. Лучше выбирать по возможности большую доску и не очень мелкія фигуры.



Шахматная доска дѣлится на 64 квадратныхъ поля равной величины.

Поля эти по очереди должны быть темнаго и свѣтлаго цвѣта и для точнаго обозначенія каждаго изъ нихъ принятъ слѣдующій способъ: всѣ вертикальныя колонны шахматной доски, начиная съ лѣвой руки къ правой, обозначены начальными буквами латинскаго алфавита, а всѣ горизонтальныя полосы—цыфрами, начиная съ 1 до 8, какъ показано на прилагаемой таблицѣ, и такимъ образомъ каждый квадратъ имѣетъ свое, ему только принадлежащее, сочетаніе буквы и цыфры.

8	a8	**b8**	c8	**d8**	e8	**f8**	g8	**h8**
7	**a7**	b7	**c7**	d7	**e7**	f7	**g7**	h7
6	a6	**b6**	c6	**d6**	e6	**f6**	g6	**h6**
5	**a5**	b5	**c5**	d5	**e5**	f5	**g5**	h5
4	a4	**b4**	c4	**d4**	e4	**f4**	g4	**h4**
3	**a3**	b3	**c3**	d3	**e3**	f3	**g3**	h3
2	a2	**b2**	c2	**d2**	e2	**f2**	g2	**h2**
1	**a1**	b1	**c1**	d1	**e1**	f1	**g1**	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

На прилагаемой таблицѣ жирнымъ шрифтомъ напечатаны тѣ сочетанія, которыя приходятся на темномъ полѣ.

Начинающій долженъ прежде всего усвоить себѣ

обозначеніе полей, что при небольшомъ вниманіи не представляетъ особеннаго труда.

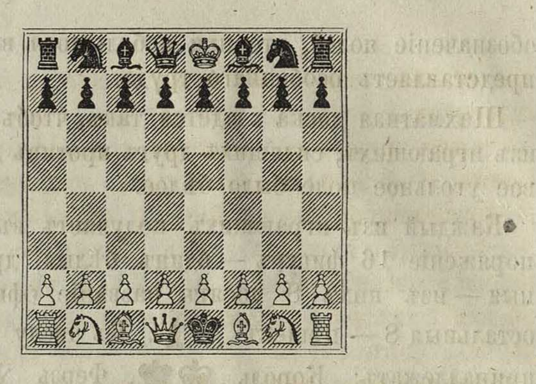
Шахматная доска кладется такъ, чтобъ у каждаго изъ играющихъ, сидящихъ другъ противъ друга, правое угольное поле было бѣлое.

Каждый изъ играющихъ получаетъ въ свое распоряженіе 16 фигуръ — одинъ бѣлыя, другой черныя — изъ нихъ 8 носятъ названіе офицеровъ, а остальныя 8 — пѣшекъ ♙ ♟. Къ числу офицеровъ принадлежатъ: Король ♔♚, Ферзь ♕♛, двѣ Ладьи ♖ ♜, два Слона ♗ ♝ и два Коня ♘ ♞. Слонъ и Конь называются также общимъ именемъ легкихъ офицеровъ.

§ 3. *Разстановка фигуръ.* Каждый изъ играющихъ ставитъ на ближайшую къ себѣ горизонтальную полосу шахматной доски офицеровъ, а на слѣдующую — пѣшки. На два угольные поля помѣщаются обѣ Ладьи, рядомъ съ ними — два Коня, возлѣ которыхъ ставятъ двухъ Слоновъ. Остающіеся два поля принадлежатъ Ферзю и Королю. При этомъ должно замѣтить, что Ферзь занимаетъ всегда поле одного съ нимъ цвѣта, т. е. бѣлый Ферзь ставится на бѣлое, а черный на черное поле.

Офицеры, стоящіе на сторонѣ Короля, называются Королевскій Слонъ, Королевскій Конь, Королевская Ладья, помѣщенные на сторонѣ Ферзя — Ферзевъ Слонъ, Конь и Ладья.

Пѣшкамъ присвоено названіе тѣхъ офицеровъ, передъ которыми онѣ стоятъ, такъ что пѣшка e2 называется Королевской пѣшкой, d2 — пѣшка Ферзя и т. д.



§ 4. *Ходы фигуръ*. Шахматная партія ведется такимъ образомъ, что каждый изъ играющихъ дѣлаетъ по очереди ходъ одной изъ своихъ фигуръ съ одного поля на другое. Каждая изъ фигуръ обладаетъ ей только присвоеннымъ способомъ двигаться.

Король можетъ ходить лишь на сосѣднее поле, такъ что съ e4 онъ можетъ ступить на одно изъ восьми слѣдующихъ полей: e3, f3, f4, f5, e5, d5, d4 и d3. Существуетъ одно только исключеніе изъ этого правила, когда Королю, при извѣстиыхъ условіяхъ, позволено переступить черезъ сосѣднее поле на слѣдующее. Допускается это только одинъ разъ въ теченіи партіи и при этомъ двигается одна изъ Ладей. Правила этого хода, называемаго рокировкой, будутъ изложены въ параграфѣ 10.

Ладья двигается по вертикальнымъ и горизонтальнымъ линіямъ доски, съ c4 — на a4, b4, d4, e4, f4, g4, h4, c1, c2, c3, c5, c6, c7, c8.

Слонъ ходитъ только по діагональнымъ линіямъ, на близкое или далекое поле, такъ съ f5 онъ можетъ стать на e4, d3, c2, b1, g6, h7, g4, h3, d7, или c8. У каждаго играющаго есть черный и бѣ-

лый Слонъ, смотря по полю, которое онъ занималъ при началѣ игры.

Ферзю присвоено движеніе какъ Ладьи, такъ и Слона, т. е. онъ можетъ ходить по вертикальнымъ и горизонтальнымъ линіямъ, а также по чернымъ и бѣлымъ діагоналямъ доски. Съ e4 Ферзь можетъ перейти на e5, e6, e7, e8, e3, e2, e1, a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, d5, c6, b7, a8, d3, c2, b1, f5, g6, h7.

Конь дѣлаетъ одинъ шагъ въ горизонтальномъ или вертикальномъ направленіи на сосѣднее поле, а затѣмъ еще на одно поле по діагонали отъ втораго. Двигаясь такимъ образомъ, онъ окажется всегда на полѣ не того цвѣта, которое занималъ до начала движенія. Поставленный на d4, онъ можетъ двинуться на b3, b5, c6, e6, f5, f3 и e2.

Всѣ офицеры имѣютъ право двигаться впередъ и назадъ, вправо и влѣво, но при этомъ не допускается переходить черезъ поле, занятое другой фигурой. Одинъ Конь не подчиняется этому правилу.

Пѣшка двигается всегда впередъ по вертикальной линіи, обозначенной одной изъ буквъ латинскаго алфавита, дѣлая всего одинъ шагъ, т. е. на сосѣднее поле. Съ мѣста, занимаемаго ею въ началѣ игры, она можетъ двинуться на два поля впередъ, т. е. съ c2 на c4 или съ h7 на h5.

§ 5. *Какъ берутъ фигуры.* Если какое либо поле, на которое можетъ быть поставлена любая фигура одного изъ играющихъ, занято фигурой противника, то ее можно взять, т. е. снявъ съ доски, поставить на освободившееся такимъ образомъ мѣсто свою фигуру. Противниковъ въ игрѣ называютъ, смотря по цвѣту фигуръ, черные и бѣлые. Такимъ образомъ, если Слонъ бѣлыхъ занимаетъ поле c4, а Ладья

черныхъ — f7, то бѣлые могутъ взять Ладью, поставивъ Слона c4 на f7. Всѣ фигуры берутъ также, какъ ходятъ, за исключеніемъ пѣшки, которая беретъ другую фигуру по діагональной линіи. Пѣшка e2 можетъ брать на d3 или f3. Назадъ пѣшки брать не могутъ.

Если пѣшка съ первоначальнаго мѣста своего подвинулась на два шага впередъ, какъ показано въ параграфѣ 4, и стала рядомъ съ пѣшкой противника, то она можетъ быть взята послѣднею такъ, какъ еслибъ она сдѣлала всего одинъ шагъ. Если пѣшка черныхъ занимаетъ поле f4, а бѣлые двигаютъ свою пѣшку съ e2 на e4, то черные могутъ взять эту пѣшку, поставивъ свою на e3, но только непосредственно послѣ хода e2 на e4. Дѣлая дургой ходъ, они теряютъ право взять эту пѣшку вышеописаннымъ способомъ при слѣдующемъ ходѣ. Способъ этотъ называется брать en passant и только исключительно однѣ пѣшки могутъ брать такимъ образомъ.

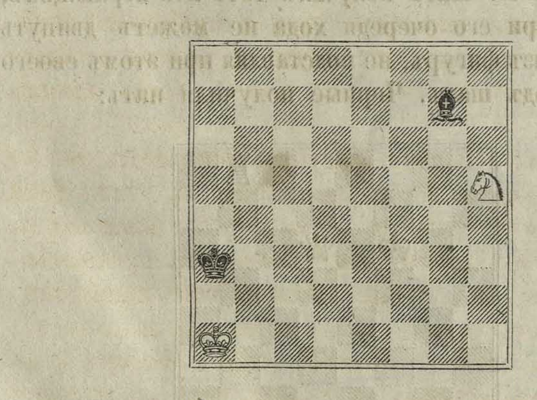
§ 6. *Шахъ*. Всякую фигуру можно взять, только Король остается до конца партіи на шахматной доскѣ. Если въ теченіи игры Король окажется въ такомъ положеніи, что одна изъ фигуръ противника можетъ взять его, то онъ долженъ быть немедленно избавленъ отъ угрожающей ему опасности. Тотъ изъ играющихъ, который любой изъ своихъ фигуръ нападаетъ непосредственно на Короля, долженъ говорить „шахъ“, чтобъ обратить вниманіе противника. Отсюда происходятъ выраженія, принятые между шахматными игроками: „сдѣлать шахъ, находиться подъ шахомъ“ и т. п.

Если Король находится подъ шахомъ, то онъ можетъ тремя путями избавиться отъ него:

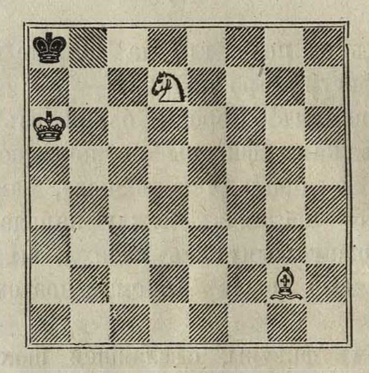
1) ходомъ на поле, гдѣ на него не нападаетъ ни одна изъ фигуръ противника;

2) прикрытіемъ Короля одной изъ своихъ фигуръ. Такъ какъ фигуры не пользуются правомъ переходить и брать черезъ поле, занятое другой фигурой, то, поставивъ между нападающей фигурой и Королемъ одну изъ своихъ, вы избавляетесь отъ шаха. Отъ шаха Конемъ поэтому укрыться нельзя;

3) взятіемъ фигуры, сдѣлавшей шахъ. Если Король бѣлыхъ стоитъ на a1, Конь на h5, Король черныхъ на a3, а Слонъ дѣлаетъ шахъ на g7, то бѣлые избавляются отъ шаха, ступивъ на b1 или поставивъ Коня на f6, или же взявъ Слона g7 Конемъ h5.



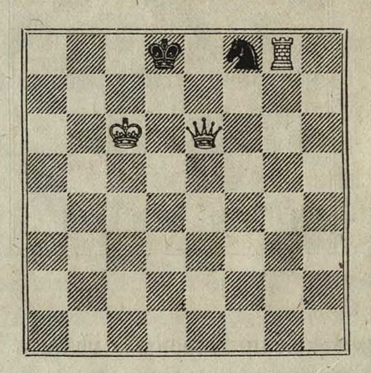
§ 7. *Матъ.* Если Королю сдѣланъ шахъ и онъ не можетъ избавиться отъ него ни однимъ изъ приведенныхъ способовъ, то онъ получилъ „матъ", т. е. партія проиграна.



Король бѣлыхъ, занимая поле a6, съ помощью Слона h3 и Коня d7 дѣлаетъ матъ Королю черныхъ a8 при ходѣ Слона h3 на g2.

Дѣлая такой шахъ, который не можетъ быть отвращенъ противникомъ, говорятъ „шахъ и матъ“.

§ 8. *Патъ.* Патъ получилъ тотъ изъ играющихъ, который при его очереди хода не можетъ двинуть ни одной изъ фигуръ, не подставляя при этомъ своего Короля подъ шахъ. Черные получили патъ:



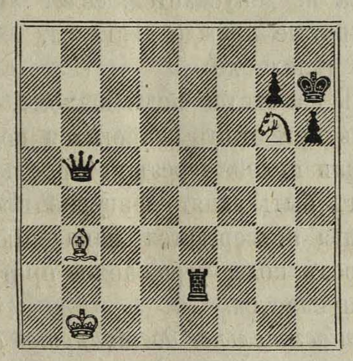
§ 9. *Розыгрышъ.* Партія въ шахматы кончается не всегда побѣдой одной изъ сторонъ, она можетъ быть окончена розыгрышемъ, т. е. быть ничьей.

Партія окончена розыгрышемъ:

a) если осталось на доскѣ два Короля;

b) когда у одного изъ противниковъ, кромѣ Короля, есть еще какая либо фигура (Конь или Слонъ), при помощи которой нельзя сдѣлать матъ.

c) если играющій упорно повторяетъ одни и тѣ же ходы;



d) если одинъ изъ играющихъ дѣлаетъ постоянный или вѣчный шахъ другому. На прилагаемой фигурѣ бѣлые, чтобы избѣжать проигрыша, дѣлаютъ вѣчный шахъ Королю черныхъ, двигая Коня съ g6 па f8 и обратно;

e) когда одинъ изъ играющихъ, обладая достаточными силами, не можетъ сдѣлать матъ въ теченіи 50 предоставленныхъ ему ходовъ;

f) если одному изъ играющихъ сдѣланъ патъ.

§ 10. *Рокировка.* Разъ въ теченіи всей партіи Королю предоставлено право совмѣстнаго движенія съ Ладьей, которое считается ходомъ и носитъ названіе рокировки.

Рокировка возможна лишь тогда, если всѣ поля, находящіяся между Королемъ и Ладьей, не заняты другими фигурами.

Рокировка производится слѣдующимъ образомъ: Ладья придвигается съ своего мѣста къ Королю, который, переступивъ черезъ нее, становится рядомъ.

При рокировкѣ съ королевской Ладьей, Король бѣлыхъ переходитъ съ e1 на g1, а Ладья h1 ставится на f1.

Рокировка не допускается, если:

a) Король уже прежде двигался,

b) Ладья дѣлала ходы,

c) Король находится подъ шахомъ,

d) Король при этомъ становится подъ шахъ,

e) одно изъ полей, черезъ которое переходитъ Король, можетъ быть занято фигурой противника.

Если Ладья подвергается нападенiю или должна перейти черезъ поле, угрожаемое противникомъ, рокировка допускается.

§ 11. *Относительное достоинство фигуръ*. Только опытъ и упражненiе рѣшаютъ вопросъ объ относительномъ достоинствѣ и значенiи въ игрѣ каждой изъ фигуръ. Принято двухъ Ладей или трехъ легкихъ офицеровъ считать равносильными Ферзю, легкаго офицера — тремъ пѣшкамъ. Мѣрило это можетъ быть принято какъ общее правило, но бываютъ положенiя въ игрѣ, при которыхъ Конь или Ладья предпочитаются Ферзю, пѣшка — любому изъ офицеровъ.

§ 12. *Шахматная терминологiя*. Мѣной или обмѣномъ называется отдача своей фигуры взамѣнъ такой же фигуры противника.

Анцугъ — первый ходъ вначалѣ партiи.

Открытымъ шахомъ называется такой, который дѣлаетъ не двинутая фигура, а стоявшая за ней.

Жертвой называется отдача фигуры. Жертвуютъ

обыкновенно для полученія возможности сильнаго нападенія.

Центромъ называются пѣшки Короля и Ферзя, стоящіе среди доски и хорошо защищенныя.

Защищать—значитъ сдѣлать такой ходъ, чтобъ можно было взять фигуру противника, если онъ беретъ ту, на которую нападалъ.

Двойной или сдвоенными пѣшками называютъ такихъ, которыя, будучи одного цвѣта, стоятъ на одной и той же вертикальной линіи.

Двойнымъ шахомъ принято называть такой, при которомъ двинутая фигура, дѣлая шахъ, даетъ сверхъ того открытый шахъ.

Быть подъ ударомъ или en prise стоитъ та фигура, которая ничѣмъ не защищена.

Свободной пѣшкой называется такая, которая можетъ безъ препятствій дойти до послѣдняго поля и стать Ферземъ или другой фигурой по выбору играющаго.

Каждая пѣшка, дойдя до послѣдняго поля, обращается въ любую изъ фигуръ по выбору играющаго, такъ что въ игрѣ могутъ быть одновременно два и болѣе Ферзя одного цвѣта.

Вилкой называется нападеніе пѣшки на двѣ фигуры, стоящія черезъ одно поле другъ отъ друга на горизонтальной линіи.

Гамбитомъ называется такое начало игры, при которомъ жертвуютъ одну изъ фигуръ для полученія возможности сильной аттаки.

Изолированною пѣшкою будетъ та, которая не можетъ быть защищена другою.

Выиграть въ качествѣ значитъ взять болѣе сильную фигуру противника взамѣнъ слабѣйшей.

Выиграть темпъ значитъ заставить противника сдѣ-

лать безполезный ходъ и обратно потерять темпъ — сдѣлать самому безполезный ходъ.

§ 13. *Общепринятые законы шахматной игры.* Кто хочетъ хорошо играть, тотъ долженъ подчиняться всей строгости принятыхъ законовъ игры.

1) При первой партіи жребій рѣшаетъ, кому принадлежитъ право начальнаго хода.

Начинающій играетъ всегда бѣлыми. При послѣдующихъ партіяхъ право анцуга переходитъ по очереди къ каждому изъ играющихъ.

2) Если одинъ изъ играющихъ замѣтитъ до 5 хода неправильность въ положеніи доски или разстановкѣ фигуръ, то онъ имѣетъ право требовать начать партію съизнова. Послѣ 5 хода переиграть партію можно только при обоюдномъ согласіи играющихъ.

3) Разъ дотронувшись до фигуры, должно ходить ею. Если это фигура противника, она должна быть взята. Если же по правиламъ это невозможно, то въ наказаніе должно двигать Короля, но при этомъ не допускается рокировка. На исполненіи этого правила противникъ можетъ настаивать лишь до тѣхъ поръ, пока онъ самъ не прикоснулся къ одной изъ своихъ фигуръ.

4) Если кто либо изъ играющихъ сдѣлаетъ неправильный ходъ, т. е. пойдетъ Слономъ такъ, какъ ходитъ Конь, то противникъ можетъ требовать, чтобъ ходъ этотъ былъ переигранъ или же, чтобъ взамѣнъ его, былъ двинутъ Король.

5) Если Королю сдѣланъ шахъ безъ предупрежденія объ этомъ, онъ долженъ укрыться отъ него. Если Король находился подъ шахомъ въ теченіи нѣсколькихъ ходовъ, то игра должна быть переиграна съ того момента, когда шахъ былъ сдѣланъ. При невозможности переиграть партію, должно, не дѣлая

другого хода, прежде всего избавить Короля отъ шаха.

6) Если партія доведена почти до конца, слабѣйшій можетъ требовать, чтобъ матъ былъ сдѣланъ въ 50 ходовъ. Партія считается ничьей, если въ это количество ходовъ не будетъ сдѣланъ матъ.

7) При троекратномъ повтореніи одниxъ и тѣхъ же ходовъ, каждый изъ играющихъ можетъ требовать признанія партіи ничьей.

§ 14. *Сокращенія и знаки:*

Кр.	значитъ	Король.
Ф.	„	Ферзь.
Л.	„	Ладья.
С.	„	Слонъ.
К.	„	Конь.
О-О.	„	Рокировка на сторону Королевской Ладьи.
О-О-О.	„	Рокировка на сторону Ферзевой Ладьи.
—	„	Ходитъ на.
+	„	Беретъ.
! !	„	Двойной шахъ.
!	„	Шахъ.
×	„	Шахъ и матъ.

е2 — е4 значитъ, что пѣшка, стоявшая на е2, поставлена на е4. Если двигается офицеръ, то передъ обозначеніемъ поля ставится его знакъ, такъ напр., Сb1 — gh.

ВТОРОЙ ОТДѢЛЪ.

Игранныя партіи.

Переигрываніемъ и изученіемъ прилагаемыхъ партій начинающій лучше всего познакомится съ сущностью шахматной игры, богатствомъ ея идеи и разнообразіемъ сочетаній. Достигается это медленнымъ путемъ, повтореніемъ каждой партіи столько разъ, чтобы почти запомнить ее, и оцѣнкою при томъ всякаго хода. Сначала, конечно, будетъ очень трудно усвоить себѣ даже одну партію, но при дальнѣйшемъ изученіи это не составитъ на малѣйшаго труда, къ тому же безъ терпѣнія и настойчивости, этихъ двухъ основныхъ качествъ, нельзя стать хорошимъ шахматнымъ игрокомъ. Предлагаемый способъ изученія шахматной игры даетъ очень скоро начинающему возможность повторить, ходъ за ходомъ, одну изъ игранныхъ имъ лично партій и оцѣнить по достоинству каждый сдѣланный ходъ.

Жирнымъ шрифтомъ напечатанные начальные ходы даютъ названіе партіямъ, выставленное въ заголовкѣ.

Игра Королевскаго Коня.

I.

N. **Нейманъ.**

Бѣлые. Черные.

1) e2 — e4 . . . . . .

Лучшее начало. Этимъ ходомъ бѣлые открываютъ ходъ двумъ своимъ фигурамъ: Ферзю и Слону.

. . . . . . e7 — e5

Черные отвѣчаютъ тѣмъ же.

Партіи, начинаемыя съ обѣихъ сторонъ ходомъ Королевскихъ пѣшекъ, называются открытыми или правильными.

Онѣ могутъ быть рекомендованы всѣмъ начинающимъ, такъ какъ ведутъ къ очень оживленнымъ комбинаціямъ, при которыхъ легко узнается относительное достоинство всѣхъ фигуръ.

2) Kg1 — f3 . . . . . .

Этимъ ходомъ вводится очень важная при нападеніи фигура, которая угрожаетъ при слѣдующемъ же ходѣ взять Королевскую пѣшку черныхъ.

. . . . . . Kb8 — c6

Лучшій отвѣтъ. Черные, защищая пѣшку e5, вводятъ съ своей стороны въ игру Коня.

3) Cf1 — c4 . . . . . .

Слонъ на c4 занимаетъ отличную позицію, нападая на пѣшку f7, защищенную только однимъ Королемъ черныхъ. Часто удается напасть на эту пѣшку еще другой фигурой и взять ее съ большой выгодой для нападающаго. Ходъ этотъ даетъ къ тому же возможность рокировки.

. . . . . . Cf8 — c5

Хорошая защита по тѣмъ же основаніямъ.

4) d2 — d3 . . . . .

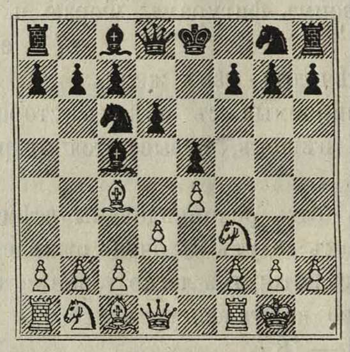
Ходъ, дающій возможность двигаться Ферзеву Слону бѣлыхъ.

. . . . . . d7 — d6

Черные стремятся къ тому же.

5) O — O . . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Ранняя рокировка въ большей части случаевъ очень выгодна для атакующаго.

. . . . . . Kg8 — f6

Конь введенъ въ игру, чтобы очистить мѣсто для рокировки.

6) h2 — h3 . . . . . .

Бѣлые предупреждаютъ ходъ черныхъ Cc8 — g4, который лишилъ бы Коня f3 возможности двигаться, не жертвуя Ферземъ. Съ движеніемъ пѣшекъ на сторонѣ рокировки надо быть очень осторожнымъ, такъ какъ противникъ можетъ легко направить сюда всѣ силы атаки.

. . . . . O — O

Предпочитается обыкновенно рокировка на ту же сторону, куда рокировался противникъ.

7) Kb1 — c3 Kc6 — e7

Черные переводятъ Ферзева Коня на Королевскую сторону, гдѣ онъ часто приноситъ большую пользу.

8) Kf3 — h2 . . . . . .

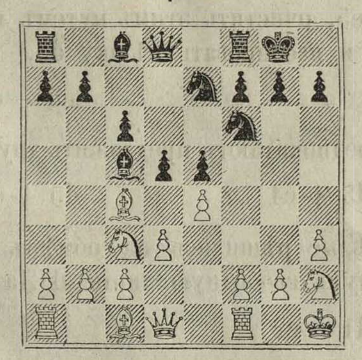
Этотъ и слѣдующій ходъ Бѣлые дѣлаютъ для того, чтобы двинуть затѣмъ пѣшку f2.

. . . . . . c7 — c6

Черные намѣрены при слѣдующемъ ходѣ двинуть пѣшку d6 — d5 и образовать такъ называемый центръ.

9) Kpg1 — h1 d6 — d5

Черные.



Бѣлые.

Черные двинули пѣшку на полѣ d5, гдѣ она подвергается нападенію пѣшки e4, Слона c4 и Коня c3, защищена же она четырьмя фигурами: пѣшкой c6, Конями e7 и f6 и Ферземъ d8.

10) e4 + d5 . . . . .

Если Бѣлые отступили Слономъ на b3, то Черные d5 + e4, бѣлые d3 + e4, Ферзь ч. d8 + d1.

Беря Ферзя Конемъ c3 или Ладьей f1, Бѣлые теряютъ одну изъ пѣшекъ e4 или f2.

. . . . . . c6 + d5

Черные образовали теперь желаемый центръ.

11) Cc4 — b3 . . . . . .

Очевидно, что бѣлые безъ потери одного изъ офицеровъ не могутъ взять пѣшки d5.

. . . . . . h7 — h6

Чтобъ помѣшать Cc1 стать на g5.

12) f2 — f4 . . . . . .

Бѣлые стремятся обмѣнить эту пѣшку на пѣшку противника e5, очистить этимъ путемъ линію f1 для своей Ладьи и изолировать пѣшку d5.

. . . . . . e5 — e4

Черные предпочитаютъ предложить другой обмѣнъ.

13) d3 + e4 d5 + e4

Еслибъ Бѣлые рѣшились на обмѣнъ Ферзей, то Черные займутъ свободную линію d Ладьей f8.

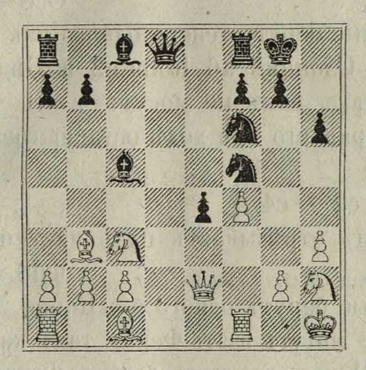
14) d1 — e2 . . . . . .

Этотъ ходъ можетъ служить примѣромъ потери темпа и даетъ Чернымъ возможность сильнаго нападенія. Лучше было бы Фd1 — e1.

. . . . . . Ke7 — f5

Черные угрожаютъ слѣдующимъ ходомъ Kf5 — g3 сдѣлать матъ.

Черные.



Бѣлые.

15) Фe2 — e1 . . . . . .

Во избѣжаніе мата. Еслибъ Бѣлыя сразу сдѣлали этотъ ходъ, то имѣли бы возможность сдѣлать что либо для развитія своей игры.

. . . . . . Кf6 — h5

Черные хотятъ теперь сдѣлать матъ въ два хода. Если Ферзь Бѣлыхъ возьметъ Коня, поставленнаго на g3, то Конь h5 + Ферзя g3 и дѣлаетъ матъ.

16) Кc3 — e2 . . . . . .

На первый взглядъ кажется, что Конь могъ бы взять пѣшку e4, такъ какъ съ этого поля онъ защищаетъ поле g3, но Лf1 — f8 заставила бы его оставить это мѣсто.

. . . . . . b7 — b6

Черные открываютъ поле a6 для Ферзева Слона, откуда онъ можетъ взять Кe2.

17) g2 — g4 . . . . . .

Дѣлая вилку, Бѣлые разсчитываютъ взять одного изъ Коней. См. примѣчаніе къ 6-му ходу.

. . . . . . Сс8 — а6

Если Бѣлые берутъ теперь одного изъ Коней, Черные берутъ Слономъ а6 Коня е2 и Бѣлые теряютъ Ладью f1, такъ какъ не могутъ взять Слона Ферземъ, не теряя его при ходѣ оставшагося Коня Черныхъ на g3!

18) с2 — с4 . . . . . .

Этотъ ходъ отрѣзываетъ путь наступленія Са6.

. . . . . . Фd8 — d3

Если Бѣлые берутъ одного изъ Коней, то Фd3 + е2 и Бѣлые не могутъ взять Ферзя, такъ какъ при ходѣ Коня на g3! они теряютъ своего Ферзя. Лучшимъ отвѣтомъ Черныхъ, если Бѣлые берутъ Коня, будетъ Фd3 + h3, затѣмъ Са6 — b7, чтобы ходомъ Королевской пѣшки е4 — е3 дать матъ.

19) Крh1 — g2 . . . . . .

Защита пѣшки h3.

. . . . . . Фd3 + е2!

Пожертвованіе Ферзя, дающее возможность сдѣлать матъ.

20) Фе1 + е2 Кf5 + h4!

21) Крg2 — h1 . . . . . .

Король не имѣетъ другого хода, вездѣ онъ былъ бы подъ шахомъ.

. . . . . . Кh5 — g3 ×

Бѣлымъ данъ матъ, т. е. партія ихъ проиграна.

2.

М.	**Андерсенъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**

Объясненіе этихъ ходовъ дано въ предъидущей партіи.

4) O — O . . . . . .

Бѣлые рокируютъ на 4-мъ ходѣ, раньше котораго рокировка невозможна.

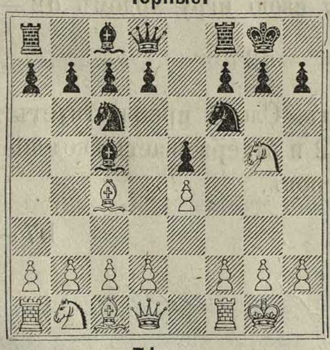
. . . . . . Kg8 — f6

5) Kf3 — g5 . . . . . .

На первый взглядъ кажется, что ходъ этотъ хорошо разсчитанъ, такъ какъ защищая Королевскую пѣшку, Конь, поддержанный Cc4, можетъ взять пѣшку f7, напасть одновременно на Ферзя и на Лh8 и взять ее. Дальнѣйшее теченіе партіи покажетъ, однако, что мало подготовленное нападеніе будетъ вполнѣ отбито.

. . . . . O — O

Черные.



Бѣлые.

Лучшій отвѣтъ. Если Бѣлые берутъ пѣшку f7 Конемъ g5, то Черные возьмутъ его Ладьей. Продолжая обмѣнъ, Бѣлые могутъ отдать Cc4 за Ладью, защищенную Kpg7, но въ итогѣ они будутъ въ проигрышѣ, такъ какъ за пѣшку и Ладью будутъ лишены 2-хъ легкихъ офицеровъ.

6) Kpg1 — h1 d7 — d5

Пѣшка d5 находится теперь подъ ударомъ двухъ фигуръ e4 и Cc4, но защищена тоже двумя фигурами: Ферземъ d8 и Kf6. Движеніе этой пѣшки открываетъ ходъ Ферзеву Слону Черныхъ.

7) e4 + d5 . . . . . .

Движеніе Слономъ назадъ стѣснило бы игру Бѣлыхъ.

. . . . . . Kc6 — a5

Нападеніе на Cc4. Если онъ отступитъ на b3, то Черные обмѣняютъ его на Коня, улучшивъ въ общемъ свое положеніе.

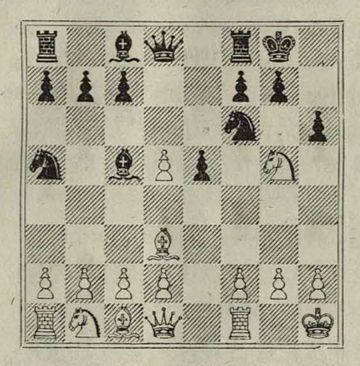
Еслибъ Черные взяли Kf4 пѣшку d5, то Бѣлые поправили бы свою игру ходомъ d2 — d3.

8) Cc4 — d3 . . . . . .

Плохой ходъ. Слонъ препятствуетъ теперь движенію пѣшки d2 и задерживаетъ введеніе въ игру Ферзевыхъ офицеровъ.

. . . . . . h7 — h6

Черные.



Бѣлые.

Черные заставляютъ убрать Кg5.

9) Кg5 — e4 . . . . . .

Лучшій ходъ въ этомъ положеніи. Отступленіе на h3 ведетъ — Сc8 + h3, g2 + h3 — къ сдвоеннымъ пѣшкамъ на линіи h и разстройству позиціи рокировки. Еще хуже было бы Кg5 — f3, такъ какъ наступленіе пѣшки e5 — e4 ведетъ къ потерѣ одного изъ офицеровъ.

. . . . . Кf6 + e4

Отступленіе Сc5 было бы потерей темпа для Черныхъ.

10) Сd3 + e4 f7 — f5

Если Сe4 отступитъ на d3 или f3, Черные наступленіемъ пѣшки e5 стѣснятъ еще больше игру Бѣлыхъ.

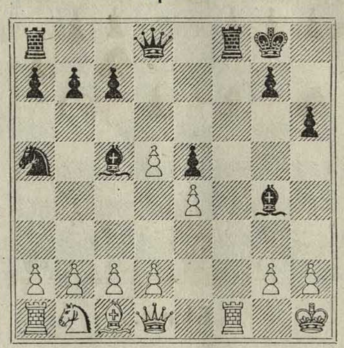
11) f2 — f3 . . . . . .

Плохой ходъ. Бѣлые жертвуютъ Сc4, но это не избавляетъ ихъ отъ сильной аттаки Черныхъ.

. . . . . . f5 + e4

12) f3 + e4 Cc8 — g4

Черные.



Бѣлые.

Черные нападаютъ Cg5 на Ферзя Бѣлыхъ, который не можетъ взять его, такъ какъ тогда Лf8 + f1 и дѣлаетъ матъ.

13) Фd1 — e1 . . . . . .

Было бы лучше обмѣняться прежде Ладьями, а затѣмъ убрать Ферзя.

. . . . . . Фd8 — h4

Черные вводятъ въ атаку возможно большее число своихъ фигуръ. Незащищенный Ферзь Черныхъ не можетъ быть взятъ, иначе Лf8 + f1 ×

14) d2 — d4 . . . . . .

Бѣлые жертвуютъ пѣшкой, чтобъ имѣть возможность вывести своихъ фигуръ.

. . . . . . Лf8 + f1!

Этотъ обмѣнъ уменьшаетъ защиту Короля Бѣлыхъ.

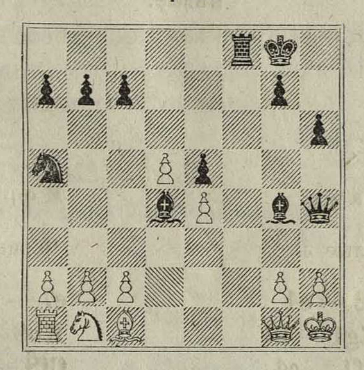
15) Фe1 + f1 Лa8 — f8

16) Фf1 — g1 . . . . . .

Бѣлый Ферзь уходитъ отъ нападенія Лf8 и становится на единственное оставшееся безопасное поле. Ходъ на d3 или b5 ведетъ къ потерѣ Ферзя и партіи, такъ какъ Черные Фh4 — e1! и Бѣлые имѣютъ возможность укрыться только Ферземъ на f1, затѣмъ Ферзь или Ладья f8 Черныхъ идетъ на f1 и дѣлаетъ матъ.

. . . . . . Сc5 + d4

Черные.

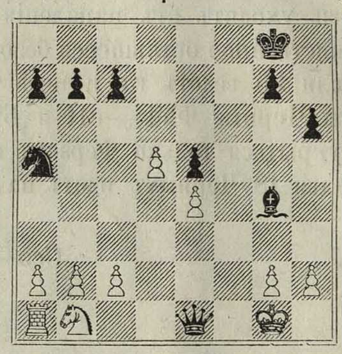


Бѣлые.

Бѣлые сдаются, такъ какъ не имѣютъ возможности спасти Ферзя. Дальнѣйшее продолженіе партіи было бы таковымъ:

17) Сc1 — e3	Сd4 + e3
18) Фg1 + e3	Лf8 — f1!
19) Фe3 — g1	Лf1 + g1!
20) Крh1 + g1	Фh4 — e1 ×

Черные.



Бѣлые.

3.

Аманъ.	**Морфи.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**
4) c2 — c3	. . . . .

Бѣлые намѣрены при слѣдующемъ ходѣ d2 — d4 ввести въ середину доски еще одну пѣшку и образовать центръ, который всегда стѣсняетъ игру противника. Черные должны стремиться помѣшать исполненію этого намѣренія Бѣлыхъ.

Принятыя въ руководствахъ названія этого начала „Giuoco piano“ и „Итальянская партія“, когда по четвертому ходу двигаютъ пѣшку d2 — d3, не имѣютъ никакого основанія.

. . . . . . Kg8 — f6

Лучшая защита.

5) d2 — d4 e5 + d4

Отступленіе Слономъ дало бы возможность бѣлымъ напасть еще сильнѣй.

6) c3 — d4 . . . . . .

Бѣлые образовали центръ, но было бы лучше прежде ходить e4 — e5.

. . . . . . Cc5 — b4!

Отступленіе Слономъ на b6 или e7 дало бы Бѣлымъ время укрѣпить центръ.

7) Cc1 — d2 . . . . . .

Лучшій способъ укрыться отъ шаха. Движеніе Королемъ лишаетъ его рокировки, ходъ Kb1 — d2 или c3 ведетъ къ потерѣ пѣшки e4.

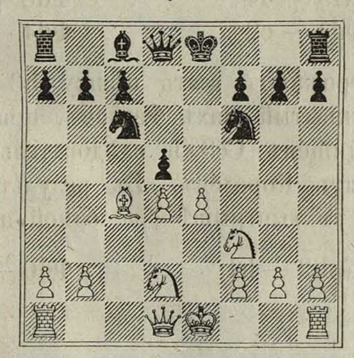
. . . . . . Cb4 + d2!

8) Kb1—d2 . . . . . .

Конь теперь защищаетъ пѣшку e4.

. . . . . . d7 — d5

Черные.



Бѣлые.

Это нападеніе на Cc4 и на пѣшку e4 ведетъ къ разрушенію центра.

9) e4 + d5	Kf6 + d5
10) 0 — 0	0 — 0

Лучшій моментъ для рокировки у обоихъ противниковъ.

11) h2 — h3	. . . . . .

Предупредить ходъ Cc1 — g4, который удержалъ бы Kf3 на мѣстѣ.

.	Kd5 — f4

Конь занялъ очень выгодную позицію, угрожающую рокировкѣ противника. Вмѣстѣ съ тѣмъ на пѣшку d4, которая защищена только Kf3, теперь нападаетъ, кромѣ Kc6, еще Фd8.

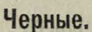
12) Kp g1 — h2	. . . . .

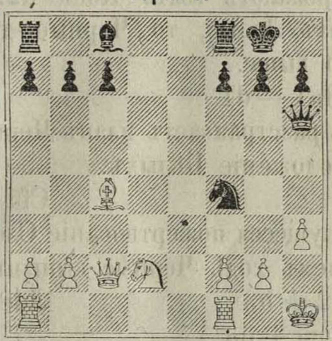
Было бы лучше Kd2 — b3 защитить пѣшку d4.

. . . .	Kc6 + d4
13) Kf3 + d4	Фd8 + d4
14) Фd1 — c2	Фd4 — d6

Черные угрожаютъ взять пѣшку h3 Конемъ f4 и сдѣлать открытый шахъ Ферземъ, при этомъ Kh3 былъ бы защищенъ Cc8 и слѣдовательно не могъ бы быть взятъ Королемъ. Въ результатѣ Черные остались бы въ выигрышѣ еще одной пѣшки.

15) Kph2 — h1	Фd6 — h6





Бѣлые.

Черные намѣрены взять Сс8—пѣшку h3 и если Бѣлые берутъ его пѣшкой g2 ходитъ Фh6 + h3! и затѣмъ Фh3 — g2 ×.

16) Фс2 — с3 . . . . . .

Защита пѣшки h3, разрушающая этотъ планъ Черныхъ.

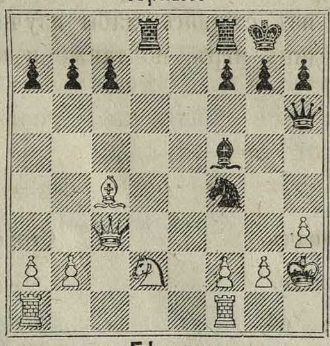
. . . . . . Сс8 — f5

17) Крh1 — h2 . . . . . .

Безполезный ходъ. Лучше былъ бы Ла1—е1.

. . . . . . Ла8 — d8

Черные.



Бѣлые.

Черные угрожаютъ взять Коня d2. Если Ферзь Бѣлыхъ беретъ Ладью, то Черные дѣлаютъ матъ, какъ указано выше.

18) Ла1 — d1 . . . . . .

Этотъ ходъ разстраиваетъ планъ Черныхъ, но мало улучшаетъ положеніе Бѣлыхъ.

. . . . . . Cf5 + h3

Только кажущееся пожертвованіе Слона, такъ какъ при слѣдующемъ ходѣ Черные выигрываютъ Ферзя.

19) g2 + h3 Лd8 — d3

20) Фс3 + d3 . . . . . .

Бѣлые принуждены къ этому ходу. Еслибы Ладья была взята Сс1, то Черный Ферзь беретъ пѣшку h3 и при слѣдующемъ ходѣ Фh3 — g2 Бѣлые получаютъ матъ.

. . . . . . Kf4 + d3

21) Сс4 + d3 Фh6 — d6!

Шахъ Королю и нападеніе на Cd3.

22) f2 — f4 Фd6 + d3

Бѣлые сдаются, такъ какъ, кромѣ Ферзя за 2-хъ офицеровъ, они потеряли еще двѣ пѣшки.

Начинающій не долженъ оставлять партію, какъ принято между опытными игроками, при явномъ перевѣсѣ одной изъ сторонъ, дабы изучить не только начало и середину игръ, но также и конецъ ихъ.

4.

Гарвицъ.	**Стаунтонъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **е2 — е4**	**е7 — е5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**

3) **Cf1 — c4** **Cf8 — c5**
4) **c2 — c3** Kg8 — f6
5) d2 — d4 e5 + d4

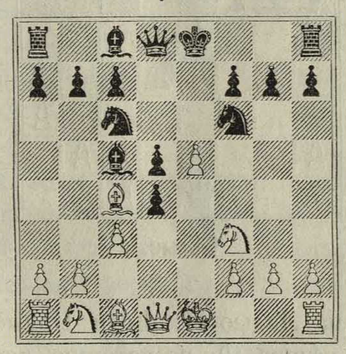
Эти ходы извѣстны изъ прошлой партіи.

6) e4 — e5 . . . . . .

Нападеніе на Коня f6.

. . . . . . d7 — d5

Черные.



Бѣлые.

Черные не отступаютъ Конемъ, а нападаютъ сами на Слона.

7) Cc4 — b5 . . . . .

Если Бѣлые берутъ пѣшку d5 en passant пѣшкою e5, то Черные берутъ ее Ферземъ, при ходѣ же e5 + f6, Черные отвѣчаютъ d5 + c4.

. . . . . . Kf6 — e4
8) c3 + d4 Cc5 — b6

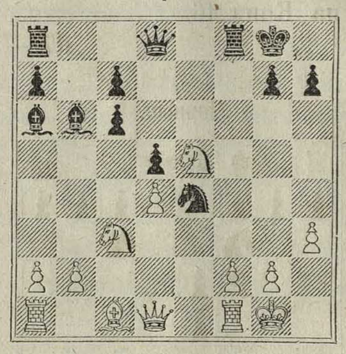
Шахъ на b4 былъ бы хуже.

9) O — O O — O
10) h2 — h3 f7 — f6

Обмѣнъ этой пѣшки на Королевскую Бѣлыхъ. Черные очищаютъ линію f для дѣйствія Ладьи.

11) Kb1 — c3 f6 + e5
12) Cb5 + c6 b7 + c6
13) Kf3 + e5 Cc8 — a6

Черные.



Бѣлые.

Нападеніе на Ладью f1. Если Бѣлые поставятъ ее на e1, то пѣшка f2, на которую нападаетъ Лf8 и Ke4, теряетъ свою защиту.

14) Kc3 — e2 . . . . . .

Лучше было бы брать Ke4 и послѣ потери Ладьи (Ca6 + Лf1) поставить Ke4 — g5. Если же пѣшка d5 + e4, то Фd1 — b3! и затѣмъ Лf1 — d1 занимаетъ хорошую позицію.

. . . . . . c6 — c5

Черные двигаютъ эту пѣшку съ намѣреніемъ обмѣна, желая избавиться такимъ образомъ отъ сдвоенной пѣшки.

15) Cc1 — e3 . . . . . .

Лучше было бы и теперь d4 + c5.

. . . . . . c5 + d4

16) Ce3 + d4 . . . . . .

Бѣлые теряютъ офицера.

.	Ca6 + e2

Такъ какъ Ферзь долженъ брать Ce2, то Cd4 теряетъ свою защиту.

17) Фd1 + e2	Cb6 + d4
18) Ke5 — c6	. . . . . .

Одновременное нападеніе на Ферзя и Слона Черныхъ.

.	Фd8 — f6

Защита Ферземъ Слона и нападеніе на Коня.

19) Kc6 + d4	Фf6 + d4
20) Лa1 — d1	Фd4 — c5
21) Лd1 — c1	Фc5 — b6
22) b2 — b3	Ke4 — g3

Конь не можетъ быть взятъ пѣшкой f2, а такъ какъ онъ нападаетъ одновременно на Ферзя и Ладью, то послѣдняя будетъ взята имъ. Бѣлые сдаются въ виду значительнаго перевѣса Черныхъ.

5.

Нашвильскій клубъ.	**Др. Рафаель и Баллардъ изъ Луисвиля.**
Бѣлые.	Черные.

Партія по перепискѣ.

1) e2 — e4	e7 — e5
5) Kg1 — f3	Kb8—c6
3) Cf1 — c4	Cf8 — c5
4) c2 — c3	Kg8 — f6
5) d2 — d3	. . . . . .

Въ послѣднихъ двухъ партіяхъ 5-й ходъ былъ d2 — d4, но и этотъ ходъ хорошъ.

.	d7 — d6

Лучшій отвѣтъ.

6) b2 — b4	Cc5 — b6
7) Cc1 — b2	. . . . . .

Дурной ходъ. Слонъ на этомъ полѣ обреченъ на бездѣйствіе. Еслибъ Бѣлые ходили a2 — a4, Черные, чтобъ не потерять Слона b6 при ходѣ a4 — a5, должны были бы играть a7 — a6.

.	O — O
8) h2 — h3	h7 — h6
9) O — O	Kpg8 — h8

Смыслъ этого и послѣдующаго хода станетъ яснымъ изъ 11 хода Черныхъ.

10) Kpg1 — h2	Kf6 — h7
11) Kf3 — g1	f7 — f5

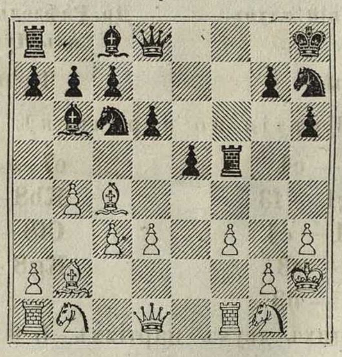
Чтобъ очистить линію f для Ладьи.

12) e4 + f5	. . . . . .

Если на 12-мъ ходѣ Бѣлые играютъ f2 — f4, Черные съ выгодой ходятъ f5 + e4.

.	Лf8 + f5
13) f2 — f3	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые не могутъ исполнить своего намѣренія двинуть пѣшку f2 — f4.

. . . . . . Фd8 — h4

14) g2 — g4 . . . . . .

Ходъ этотъ даетъ возможность Чернымъ быстраго окончанія партіи.

. . . . . . Cb6 — g1!

15) Лf1 — g1 . . . . . .

Если Король беретъ Cg1, то Ферзь даетъ шахъ на g3 и беретъ пѣшку h3.

. . . . . . Кh7 — g5

Черные угрожаютъ Фh4 + h3 сдѣлать матъ.

16) Лg1 — g3 Лf5 + f3

Только кажущееся пожертвованіе Ладьи.

17) Лg3 — f3 Cc8 + g4

Пѣшка h3 не можетъ брать Слона и подъ двойнымъ ударомъ стоящая Ладья не можетъ быта двинута съ мѣста безъ потери Ферзя.

18) Кb1 — d2 Кg5 + f3!

19) Кd2 + f3 Фh4 — f2!

Этотъ ходъ приводитъ къ скорѣйшей развязкѣ, чѣмъ Фh4 + h3!

20) Крh2 — h1 Cg4 + f3!

Черные выигрываютъ Ферзя и партію.

Гамбитъ Эванса.

6.

Колишъ.	**Лойдъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) **Кg1 — f3**	**Кb8 — c6**

3) **Cf1 — c4** **Cf8 — c5**

4) **b2 — b4** . . . . . .

Это начало партіи, названное по имени его изобрѣтателя капитана корабля В. Д. Эванса, составляетъ красивый варіантъ игры Королевскаго Коня, принятый съ 1824 года. Бѣлые жертвуютъ пѣшку b4 для того, чтобы при слѣдующемъ ходѣ c2 — c3 напасть на Слона и выиграть темпъ при образованіи центра. Искупаетъ ли возможность полученнаго нападенія потерю пѣшки, еще не рѣшено.

. . . . . **Cc5 — b4**

Черные могутъ, отклонивъ гамбитъ, безъ потери отступить на b6.

5) c2 — c3 Cb4 — c5

Cb4 — a5 лучшій ходъ. Отступленіе на d6, e7, f8 не можетъ быть рекомендовано.

6) O — O d7 — d6

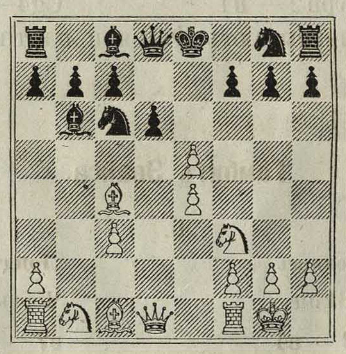
Единственная правильная защита.

7) d2 — d4 Cc5 — b6

Правильнымъ продолженіемъ было бы e5 + d4.

8) d4 + e5 . . . . .

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Cc8 — g4

Если 8-й ходъ Черныхъ d6 + e5, то Бѣлые обмѣномъ Ферзей могутъ вернуть пѣшку. Еще хуже былъ бы ходъ Кс6 + e5, такъ какъ Kf3 + e5, d6+e5, Cc4 + f7! и Черные не могутъ брать Слона, не теряя Ферзя.

9) e5 + d6 . . . . . .

Черные потеряли еще одну пѣшку.

. . . . . . Cg4 + f3

Это тоже ошибка, должно было играть c7 + d6

10) Фd1 + f3 Кс6 — e5
11) Cc4 — b5! c7 — c6
12) Фf3 — g3 Фd8 + d6
13) Cb5 — e2 . . . . . .

Бѣлые могли вмѣсто этого взять пѣшку g7.

(13) Фg3 + g7 Фd6 — f6
(14) Cc1 — h6 . . . . . .

или

(13) . . . . . . Кe5 — g6
(14) Cb5 — c4 Фd6 — d7
(15) Cc1 — g5 и положеніе Бѣлыхъ прекрасно.

. . . . . . Кg8 — e7
14) Крg1 — h1 . . . . . .

Было бы невыгодно взять пѣшку g7, такъ какъ Черные могли бы рокироваться на сторону Ферзя и воспользоваться открытой линіей g для Ладей.

. . . . . . O — O
15) f2 — f4 Кe5 — g6
16) Кb1 — a3 Cb6 — c7
17) Кa3 — c2 f7 — f5
18) Ce2 — c4! Крg8 — h8
19) e4 — e5 Фd6 — d8
20) Кc2 — d4 . . . . . .

Чтобъ съ e6 напасть одновременно на Ферзя и Ладью Черныхъ

.	Фd8 — c8
21) Cc1 — a3	b7 — b5
22) Ca3 + e7	Kg6 + e7
23) Kd4 — e6	Ke7 — g6

При 23-мъ ходѣ Черныхъ Лf8 — g8 Бѣлые играютъ Ke6 — c7 и выигрываютъ въ качествѣ.

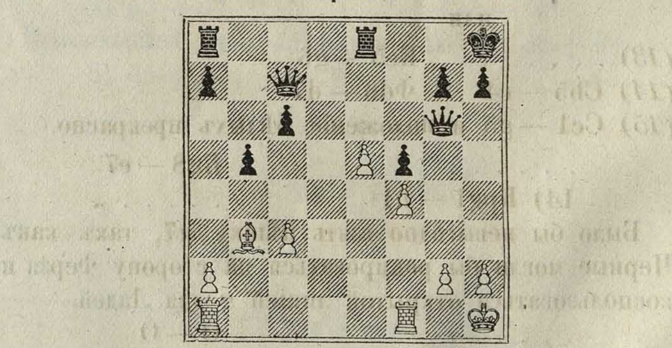
24) Cc4 — b3	. . . . . .

Послѣдующіе ходы покажутъ почему Бѣлые не берутъ Ладьи

.	Лf8 — e8
25) Ke6 + c7	Фc8 + c7

26) Фg3 + g6 и Бѣлые выигрываютъ. Если Черные берутъ Ферзя, то Лf1 — f3 и затѣмъ на h3 дѣлаетъ матъ.

Черные.

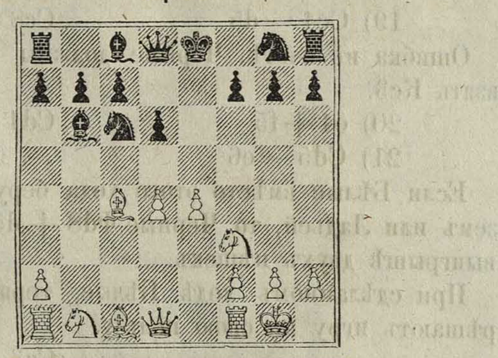


Бѣлые.

7.

Шаллопп.	**Р.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Ke8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**
4) **b2 — b4**	**Cc5 + b4**
5) c2 — c3	Cb4 — c5
6) O — O	d7 — d6
7) d2 — d4	e5 + d4
8) c3 + d4	Cc5 — b6

Черные.



Бѣлые.

9) d4 — d5 . . . . . .

Лучшіе ходы для нападенія: d4 — d5, Kb1 — c3 и Cc1 — b2.

. . . . . . Kc6 — e5

Лучшимъ отвѣтомъ на всѣ три приведенные ходы Бѣлыхъ будетъ Kc6 — a5.

10) Kf3 + e5 d6 + e5

11) Kb1 — c3 Kg8 — e7

Если Бѣлые ходятъ вмѣсто Kg8 — e7 Конемъ съ g8 — f6, Бѣлые Cc1 — a3 помѣшали бы рокировкѣ.

12) Kpg1 — h1 O — O

13) f2 — f4 Cb6 — d4

14) Фd1 — c2 Kpg8 — h8

Чтобы имѣть возможность двинуть пѣшку f7.

15) f4 — f5 . . . . . .

Этотъ стѣсняетъ въ высшей степени игру Черныхъ.

. . . . . . f7 — f6, чтобъ задержать дальнѣйшее движенiе пѣшки f5.

16) Лf1 — f3 c7 — c6

17) d5 + c6 Ke7 + c6

18) Лf3 — h3 Kc6 — a5

19) Cc4 — d5 Cc8 + f5

Ошибка въ счетѣ. Черные должны были прежде взять Kc3.

20) e4 + f5 Cd4 + c3

21) Cd5 — e6 . . . . . .

Если Бѣлые вмѣсто этого хода берутъ Cc3 Ферземъ или Ладьей, то Черные Фd8 + d5 остаются въ выигрышѣ двухъ пѣшекъ.

При сдѣланномъ ходѣ Бѣлые, теряя Ладью a1, рѣшаютъ игру въ свою пользу.

. . . . . . Cc3 + a1

22) Фc2 — e2 . . . . . .

Черные угрожаютъ пожертвовать вторую Ладью, беря пѣшку h7, и при слѣдующемъ ходѣ Фe2 — h5 сдѣлать матъ.

. . . . . . Фd8 — e8

23) Фe2 — g4 . . . . . .

Таже угроза съ той разницей, что Ферзь дѣлаетъ матъ на h4 или h3.

. . . . . . Лf8 — f7

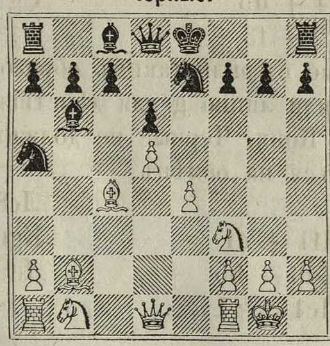
Черные предлагаютъ Бѣлымъ выиграть въ качествѣ, чтобъ обезпечить Королю отступленіе на g8.

24) Фg4 — g6	h7 — h6
25) Cc1 + h6	Крh8 — g8
26) Фg6 + g7×	

8.

Блакбурнъ.	Штейницъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Кg1 — f3	Кb8 — c6
3) Cf1 — c4	Cf8 — c5
4) b2 — b4	Cc5 + b4
5) c2 — c3	Cb4 — c5
6) O — O	d7 — d6
7) d2 — d4	e5 + d4
8) c3 + d4	Cc5 — b6
9) Cc1 — b2	Кc6 — a5
10) d4 — d5	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые угрожаютъ Сb2 + g7

. . . . . . Кg8 — e7

Если Бѣлые берутъ теперь пѣшку g7, то остаются въ проигрышѣ, такъ какъ

(11) Сb2 + g7	Лh8 — g8
(12) Сg7 — f6	Ка5 + с4
(13) Фd1 — а4!	Фd8 — d7
(14) Фа4 + с4	Лg8 + g2!

и Бѣлые не могутъ взять Ладьи, иначе

(15) Крg1 + g2	Фd7 — g4!
(16) Крg2 — h1	Фg4 + f3!
(17) Крh1 — g1	Сс8 — h3 и т. д.

11) Сс4 — d3	О — О
12) Кb1 — с3	с7 — с6

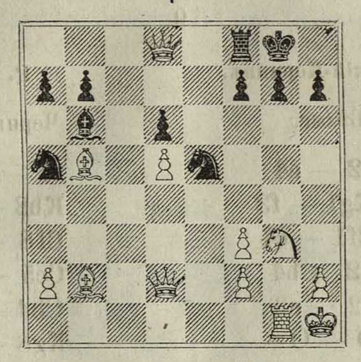
Обыкновенно здѣсь играютъ с7 — с5, чтобы воспользоваться перевѣсомъ пѣшекъ.

13) Фd1 — d2	Ке7 — g6
14) Кс3 — е2	Сс8 — g4
15) Ке2 — g3	Ла8 — с8
16) Ла1 — с1	Лf8 — е8
17) Крg1 — h1	с6 + d5
18) е4 + d5	Сg4 + f3
19) g2 + f3	. . . . .

Хотя Бѣлые сдвоили такимъ образомъ пѣшки, но зато освободили линію g для дѣйствія Ладьи и поля f5 и h5 для Коня. Черные не должны бы были поэтому рѣшаться на обмѣнъ.

.	Лс8 + с1
20) Лf1 + с1	Кg6 — е5
21) Сd3 — b5	Ле8 — f8
22) Лс1 — g1	. . . . .

Черные.



Бѣлые.

Если Черные возьмутъ пѣшку f3, то Бѣлые играютъ Кg3 — f5 и Ферзь Бѣлыхъ не можетъ быть взятъ Конемъ, такъ какъ Черные получаютъ въ такомъ случаѣ матъ въ два хода. Если Конь f3 + Лg1, то Фd2 — h6 и партія Черныхъ проиграна.

		f7 — f6
23)	Кg3 — f5	g7 — g6

На ходъ Черныхъ Лf8 — f7, послѣдовало бы Кf5 — h6!
„ „ „ Ке5 — g6 „ „ h2 — h4
и затѣмъ h4 — h5.

24)	Фd2 — h6	Лf8 — f7
25)	Сb2 + е5	. . . . . .

Бѣлые торопятся, f2 — f4 было бы правильнѣй.

		f6 — e5
26)	Лg1 + g6!	h7 + g6
27)	Фh6 + g6!	Крg8 — f8
28)	Фg6 — h6!	Крf8 — g8
29)	Фh6 — g6!	Крg8 — f8

30) Фg6 — h6! и партія ничья.

9.

Турецкій-Корницъ. **Р.**

Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**
4) **b2 — b4**	**Cc5 + b4**
5) c2 — c3	Cb4 — c5
6) O — O	Kg8 — f6

При этой защитѣ Бѣлые, играя правильно, должны выиграть.

7) d2 — d4	e5 + d4
8) c3 + d4	Cc5 — b6
9) e4 — e5	. . . . . .

Лучшій способъ веденія атаки. Если Kf6 — e4, то Лf1 — e1, если же онъ станетъ на g4, то h2 — h3, Kg4 — h6 и d4 — d5 составитъ сильное нападеніе.

.	d7 — d5

Даже этотъ прекрасный ходъ не спасаетъ партіи Черныхъ.

10) e5 + f6	d5 + c4
11) Лf1 — e1!	Kpe8 — f8

Одинаково невыгодно закрыться отъ шаха Слономъ на e6.

12) Cc1 — a3!	Kpf8 — g8
13) d4 — d5	Kc6 — a5
14) Ca3 — e7	Фd8 — d7
15) f6 + g7	Kpg8 — g7
16) Фd1 — d2	. . . . . .

Ферзь угрожаетъ матомъ на g5.

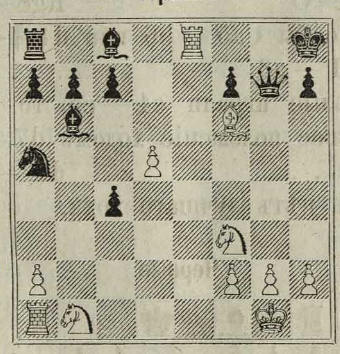
.	Фd7 — g4

17) Фd2 — c3!	Крg7 — g8
18) Фc3 + h8!	. . . . . .

Этимъ пожертвованіемъ Бѣлые достигаютъ мата въ три хода.

.	Крg8 + h8
19) Ce7 — f6!	Фg4 — g7
20) Лe1 — e8×	

Черные.



Бѣлые.

Если вмѣсто Фg4 — g7 на 19-мъ ходѣ Черные играютъ Крh8 — g8, то все равно Лe1 — e8 дѣлаетъ матъ.

10.

Ривіеръ.	**Журну.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) **Кg1 — f3**	**Кb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**
4) **b2 — b4**	**Cc5 + b4**

5) c2 — c3 Cb4 — a5

6) d2 — d4 . . . . . .

При отступленіи Черныхъ Слономъ на a5, ходъ d2 — d4 будетъ самымъ сильнымъ продолженіемъ атаки. Еслибъ Бѣлые рокировались, то Черные выдвинутъ Коня g8 — f6 и рокируются сами при слѣдующемъ же ходѣ.

. . . . . . e5 + d4

7) O — O Kg8 — f6

Лучше было бы Ca5 — b6 или d4 + c3

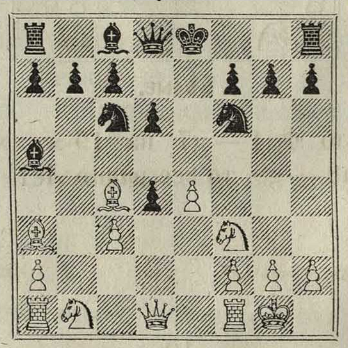
8) Cc1 — a3 . . . . . .

Еслибъ Бѣлые играли e4 — e5, то Черные поправили бы свое положеніе ходомъ d7 — d5.

. . . . . . d7 — d6.

У Черныхъ нѣтъ лучшаго хода.

Черные.



Бѣлые.

9) e4 — e5 d6 + e5.

Черные избрали плохой способъ защиты.

10) Фd1 — b3 . . . . . .

Бѣлые угрожаютъ сдѣлать матъ въ два хода.

. . . . . . Фd8 — d7

11) Лf1 — e1	e5 — e4
12) Kb1 — d2	Ca5 + c3
13) Kd2 + e4	. . . . . .

Бѣлые даютъ Чернымъ выиграть въ качествѣ, чтобъ получить возможность рѣшительнаго нападенія.

.	Cc3 + e1
14) Лa + e1	Kpe8 — d8
15) Ke4 — g5	Kc6 — a5

Черные не могутъ спасти своего Ферзя и потому нападаютъ на Ферзя Бѣлыхъ.

16) Kf3 — e5	. . . . . .

Прекрасный ходъ, подготовляющій матъ.

.	Ka5 + b3

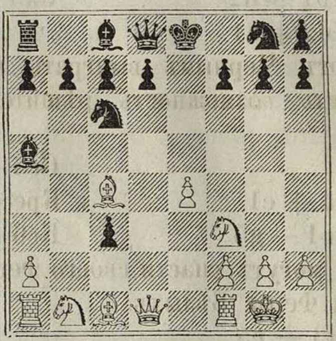
Бѣлые объявляютъ матъ въ четыре хода.

17) Ke5 — f7!	Фd7 — f7
18) Kg5 + f7!	Kpd8 — d7
19) Cc4 — b5!	c7 — c6
20) Лe1 — e7×	

11.

Андерсенъ.	**Нейманнъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Cf8 — c5**
4) **b2 — b4**	**Cf5 + b4**
5) c2 — c3	Cb4 — a5
6) d2 — d4	e5 + d4
7) O — O	d4 + c3

Черные.



Бѣлые.

Нападеніе Черныхъ едва ли будетъ сильнѣй, когда они берутъ третью пѣшку, чѣмъ при ходѣ Са5 — b6.

8) Фd1 — b3 Фd8 — f6

Если Черные съиграли бы Фd8 — e7.

(9) Кb1 — c3 Са5 + c3
(10) Фb3 + c3 Кg8 — f6
(11) Сc1 — a3 d7 — d6
(12) e4 — e5 Кf6 — e4
(13) Фc3 — b2 съ явной выгодой для Бѣлыхъ.

9) e4 — e5 Фf6 — g6

Если Черные берутъ пѣшку e5 Конемъ, то Бѣлые выигрываютъ Са5, играя:

(10) Лf1 — e1 d7 — d6
(11) Кf3 + e5 d6 + e5
(12) Фb3 — a4!

10) Кb1 + c3 Кg8 — e7

Лучшій отвѣтъ. Ходы: Са5 + c3 и b7 — b5 будутъ мѣнѣе сильными.

11) Лf1 — e1 . . . . .

Обыкновенно здѣсь принято продолжать атаку Кc3 — e2.

.	Лa8 — b8

Чтобъ ходомъ b7 — b5 перейти тоже къ нападенію.

12) Кf3 — h4	Фg6 — h5
13) Лe1 — e4	. . . . . .

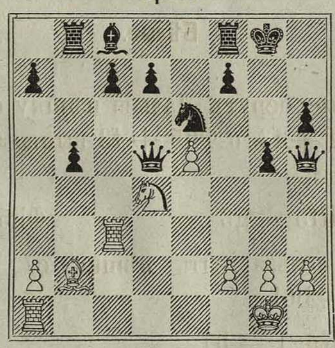
Бѣлые угрожаютъ ходомъ Сc4 — e2 выиграть Ферзя.

.	g7 — g5
14) Кh4 — f3	h7 — h6
15) Сc1 — b2	b7 — b5
16) Сc4 — d5	. . . . . .

Лучше было бы ходить Слономъ на e2.

.	Кc6 — d8
17) Лe4 — e3	Сa5 + c3
18) Лe3 + c3	Кe7 + d5
19) Фb3 + d5	Кd8 — e6
20) Кf3 — d4	О — О

Черные.



Бѣлые.

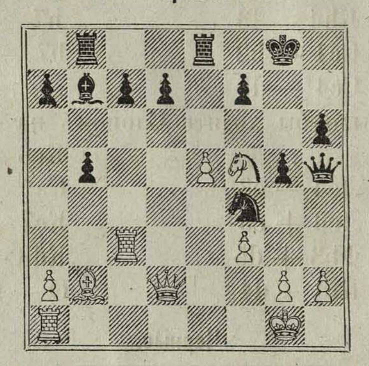
Рокировка только кажется рискованной, такъ какъ тронуты пѣшки h7 и g7.

21) Kd4 — f5	Ke6 — f4
22) Фd5 — d2	Cc8 — b7

Еслибъ Черные допустили вовлечь себя выиграть въ Качествѣ Kf4 — e2! Kpg1 — h1, Ke2 + c3, то Бѣлые Фd2 + c3 получили бы возможность неотразимаго нападенія.

23) f2 — f3	Лf8 — e8

Черные.



Бѣлые.

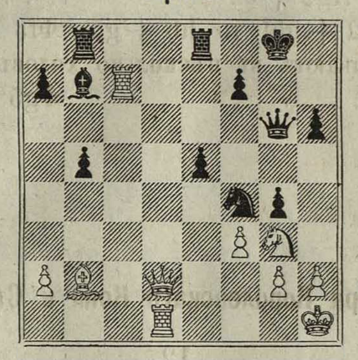
Если Бѣлые берутъ Ладьей пѣшку c7, то Черные Cb7 + f3, g2 + f3 и Фh5 + f3 выигрываютъ вскорѣ партію.

24) Kf5 — g3	Фh5 — g6

И теперь нельзя взять пѣшки c7, такъ послѣдуетъ Фg6 — b6!

25) Kpg1 — h1	. . . . . .
.	d7 — d6
26) Лc3 + c7	d6 + e5
27) Лa1 — d1	g5 — g4

Черные.



Бѣлые.

28) Cb2 — e5 . . . . . .

Вмѣсто того, чтобъ держаться защиты, Бѣлые рѣшаются на пожертвованіе.

. . . . . . Kf4 ✝ g2
29) Лc7 ✝ b7 Лb8 ✝ b7
30) Фd2 ✝ g2 Лe8 ✝ e5
31) f3 — f4 Лe5 — e7
32) f4 — f5 Фg6 — f6
33) h2 — h3 . . . . . .

Желаніе открыть линію g для нападенія на Короля Черныхъ.

. . . . . . g4 ✝ h3
34) Фg2 — f3 Лb7 — d7
35) Лd1 — f1 Фf6 — g5
36) Лf1 — g1 h3 — h2
37) Лg1 — g2 . . . . . .

Если: Kph1 — h2 то Фg5 — h4!
(38) Kph2 — g2 Лd7 — d2!
(39) Kpg2 — f1 Фh4 — h3! и т. д.

. . . . . . Лd7 — d2
38) Kg3 — e2 Лe7 ✝ e2

39) Лg2 + e2 . . . . . .

Если Лg2 + g5! то h6 + g5, Фf3 — f1 и Черные выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

. . . . . . Фg5 — g1 ×

Игра Королевскаго Коня и Слона.

12.

Морфи.	**Бостонскій клубъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — b5**	. . . . . .

Этотъ ходъ Слономъ, характеризующій такъ называемую „Испанскую партію“, сдѣланъ не съ цѣлью развитія игры, какъ ходъ Cf1 — c5, но для того, чтобы отнять защиту у пѣшки e5, не допуская двинуть Kc6. Это начало, очень основательное, не ведетъ однако къ оживленнымъ комбинаціямъ.

. . . . . . a7 — a6

4) Cb5 — a4 b7 — b5

Такое упорное преслѣдованіе Слона не можетъ быть рекомендовано.

5) a4 — b3 Cf8 — c5

6) c2 — c3 d7 — d6

7) d2 — d4 Cc5 — b6

Лучше было бы e5 + d4.

8) d4 + e5 Фd8 — e7

Если Черные опять обмѣняются пѣшками, то

Бѣлые дѣлаютъ обмѣнъ Ферзей и выигрываютъ при ходѣ Кс6 + d8 пѣшку е5, при ходѣ же Кре8 + d8 пѣшку f7.

Черные не могутъ на 8-мъ ходѣ играть Кс6 + е5, такъ какъ тогда

(9) Kf3 + e5 d6 + e5
(10) Cb3 + f7! Кре8 — е7
(11) Фd1 + d8! Кре7 + d8 при чемъ Черные отдали пѣшку и потеряли темпъ, такъ какъ ихъ Король чтобъ попасть съ е8 на d8 дѣлалъ два хода.

9)	Cb3 — d5	Cc8 — b7
10)	Cc1 — g5	f7 — f6
11)	e5 + f6	Kg8 + f6
12)	O — O	Фе7 — d7

Черные могли здѣсь рокироваться на сторону Ферзя, но Бѣлые сейчасъ бы перешли въ нападеніе ходомъ а2 — а4.

13)	Cg5 + f6	g7 + f6

Черные надѣются воспользоваться свободной линіей g для контръ-атаки.

14)	Kf3 — d4	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ шахомъ Ферземъ на h5 и принуждаютъ Черныхъ къ рокировкѣ на сторону Ферзя для того, чтобъ ходомъ Cd5 — e6 выиграть Ферзя.

		Cb6 + d4
15)	Фd1 — h5!	Кре8 — d8
16)	c3 + d4	Kpd8 — c8
17)	Лf1 — c1	Kc6 + d4
18)	Cd5 + b7!	Kpc8 + b7
19)	Фh5 + d5!	Kd4 — c6
20)	a2 — a4	. . . . . .

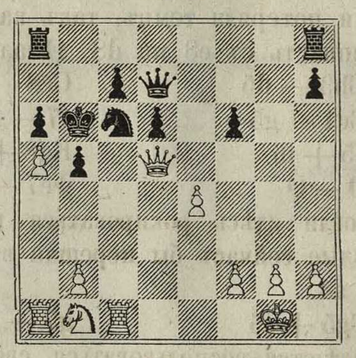
Бѣлые стремятся ввести въ игру Ла1, разсчитывая, что а4 + b5, а6 + b5, Фd5 + b5! Крb7 — с8, Ла1 + а8! и затѣмъ Ла8 + b8 ✕.

. . . . . . Крb7 — b6

Если Черные берутъ пѣшку, то Бѣлые отвѣчаютъ Лa1 + a4, ходятъ они затѣмъ a6 — a5, чтобъ предупредить Лa4 — b4!, Бѣлые выигрываютъ Коня c6, дѣлая шахъ Ферземъ на b5.

21) a4 — a5! . . . . . .

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Крb6 — b7

Черные не могутъ брать пѣшки a5 Конемъ, такъ какъ Бѣлые отвѣтили бы Фd5 — d4! и если Черные двинутъ Короля, то Лa1 беретъ Коня. Если Черные на 22-мъ ходѣ играютъ c7 — c5, Бѣлые продолжаютъ партію такъ:

(23) Лc1 + c5 Кa5 — c6
(24) Лc4 + b5!! Крb6 + b5
(25) Кb1 — c3 ×

или

(24) . . . . Крb6 — c7
(25) Фd4 — b6! Крc7 — c8
(26) Лa1 + a6 Лa8 + a6

(27) Фb6 + a6! Крc8 — d8
(28) Лb5 — b6

22) Лa1 — a3

и бѣлые выигрываютъ. Лa3 угрожаетъ переходомъ на c3 усилить нападеніе на Коня c6 и если Черные, чтобъ предупредить этотъ ходъ, подвинутъ пѣшку b5 — b4, то Лa3 ходитъ на b3 и затѣмъ b3 + b4! причемъ теряется Конь. Еслибъ Черные на 22-мъ ходѣ поставили на линію e или g одну изъ своихъ Ладьей, чтобъ заставить отступить Ферзя, то Бѣлые отвѣтятъ f2 — f4.

13.

Андерсенъ.	**Паульсонъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	Kb8 — c6
3) Cf1 — b5	Kg8 — f6
4) d2 — d3	d7 — d6
5) Cb5 + c6!	. . . . .

Лучшій отвѣтъ на ходъ d7 — d6. При всякомъ другомъ ходѣ Черные играютъ Cc8 — d7.

.	b7 + c6
6) h2 — h3	g7 — g6
7) Kb1 — c3	Cf8 — g7
8) O — O	O — O
9) Kc3 — e2	. . . . .

Конь долженъ быть поставленъ на g3 и усилитъ нападеніе на позицію рокировки Черныхъ

. . . . . . c6 — c5

Чтобъ помѣшать противнику двинуть пѣшку d3 — d4.

10) Ke2 — g3 Cc8 — b7

На этомъ полѣ Слонъ обреченъ на бездѣйствіе достаточно прикрытой пѣшкой e4.

11) Лf1 — e1 Kf6 — d7

12) Лa1 — b1 . . . . . .

Чтобы ходомъ b2 — b4 разстроить положеніе пѣшекъ противника.

. . . . . . f7 — f5

13) b2 — b4 f5 + e4

14) d3 + e4 c5 + b4

15) Лb1 + b4 Kd7 — b6

Очень слабый ходъ. Конь на b6 не имѣетъ другого значенія, какъ защищать Cb7 отъ нападенія Лb4 и скоро самъ окажется въ затруднительномъ положеніи.

16) Лb4 — b3 Фd8 — e7

17) a2 — a4 a7 — a5

18) Cc1 — e3 Лa8 — a6

19) Фd1 — e2 Cb7 — c8

Слонъ отступаетъ для того, чтобъ освободить Коня b6.

20) Лe1 — b1 Фe7 — d8

21) Kf3 — g5 . . . . . .

Бѣлые угрожаютъ

(22) Ce3 — b6 Фd8 — g5

(23) Cb6 + c7 пріобрѣсти пѣшку.

Если Черные отвѣчаютъ на

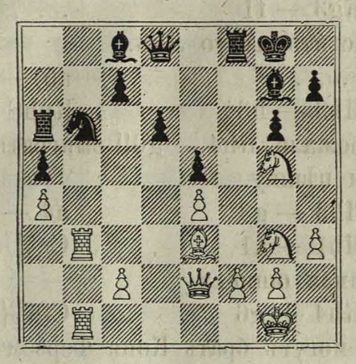
(22) . . . . . c7 + b6

(23) Фe2 — c4! Kpg8 — h8

(24) Kg5 — f7! Лf8 — f7

(25) Фc4 + f7 выиграть качествомъ.

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Фd8 — e7
22) Кg5 — f3 . . . . . .

Правильный отвѣтъ Черныхъ обусловливаетъ возвращеніе Коня на прежнее мѣсто и послѣ хода

. . . . . . Фe7 — d8

положеніе не измѣнилось.

23) h3 — h4 Крg8 — h8

Черные не могли брать пѣшки a4, не теряя Коня при ходѣ Бѣлыхъ Фe2 — c4! Такъ какъ Черные укрылись отъ этого шаха, то Бѣлые защищаютъ свою пѣшку.

24) Лb3 — a3 Лa6 — a8
25) h4 — h5 Сc8 — a6
26) Фe2 — e1 Кb6 — c4
27) Лa3 — b3 Фd8 — d7
28) h5 + g6 h7 + g6
29) Сe3 — g5 Фd7 + a4

Черные, взявъ пѣшку e4, теряютъ темпъ. Бѣлые пользуются ошибкой противника и переходятъ въ нападеніе.

30) Kf3 — h4	Фа4 — e8
31) Kg3 — f1	. . . . . .

Чтобъ очистить мѣсто Лb3.

.	a5 — a4
32) Лb3 — h3	Kph8 — g8

Бѣлые угрожали Kh4 — g6!! выиграть качествомъ и пріобрѣсти пѣшку.

33) Лh3 — g3	a4 — a3
34) Лb1 — a1	Cg7 — f6

Непоправимая ошибка.

35) Kh4 + g6	Cf6 + g5

Бѣлые не могутъ брать Коня Ферземъ, такъ какъ при ходѣ Cg5 + f6 потеряли бы его.

36) Kg6 + f8	Kpg8 + f8
37) Лg3 + g5	Kpf8 — e7
38) Kf1 — e3	Kpe7 — d7
39) Лg5 — g3	. . . . . .

Нападеніе не прямое на пѣшку a3.

.	c7 — c6
40) Ke3 + c4	Ca6 + c4
41) Фe1 — c3	d6 — d5
42) Лa1 + a3	

Черные сдаются, такъ какъ потеря пѣшки a3, составлявшей послѣднюю надежду ихъ, даетъ значительный перевѣсъ Бѣлымъ.

14.

Д-ръ Линде.	**Д-ръ С—къ.**
Черные.	Бѣлые.
1) e2 — e4	**e7 — e5**
2) Kg1 — f3	**Kb8 — c6**

3) Cf1 — b5	Kg8 — f6
4) O — O	Kf6 + e4

Здѣсь также часто играютъ Cf8 — e7.

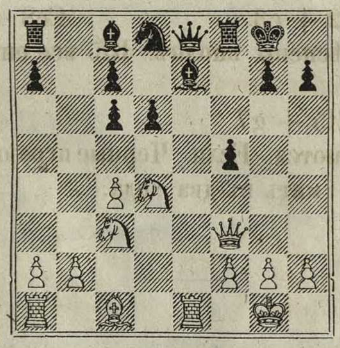
6) d2 — d4	Cf8 — e7
6) Фd1 — e2	Ke4 — d6
7) Cb5 + c6	b7 + c6

Черные освобождаютъ должное мѣсто для своего Kd5.

8) d4 + e5	Kd5 — b7
9) c2 — c4	O — O
10) Kb1 — c3	f7 — f5
11) e5 — e6	d7 — d6
12) Лf1 — e1	Фd8 — e8
13) Kf3 — d4	Kb7 — d8
14) Фe2 — f3	Ce7 — f6
15) e6 — e7	Cf6 + e7

Бѣлые жертвуютъ пѣшкой, чтобъ удержать положеніе атакующей стороны. Еслибъ Черные взяли Коня d4, то e7 + f8 и становится Ферземъ.

Черные.



Бѣлые.

16) Cc1 — g5 . . . . . .

Нападеніе Кс3 — d5, с6 + d5, Фf3 — d5! на Короля g8 и Ла8 очень заманчиво, но можетъ быть легко отбито слѣдующимъ образомъ: . . . . Кd8 — е6, Кd4 + е6, Сс8 + е6, Фd5 + е6! Лf8 — f7. Бѣлые принуждены брать Конемъ d4 Коня Черныхъ е6, иначе они за Ладью, которую беретъ Ферзь, теряютъ, кромѣ Коня, взятаго пѣшкой е6, еще и Слона g5.

.	Лf8 — f7.
17) Фf3 — е3	Крg8 — f8
18) Ле1 — е2	h7 — h6

Единственная защита Слона е7.

19) Ла1 — е1	h6 + g5
20) Фе3 + g5	Фе8 — d7

Ферзь g5 не можетъ быть взятъ. Черные лишены были возможности развить игру своихъ фигуръ.

21) Фg5 — g6	Се7 — f6
22) Кd4 + f5	. . . . . .

Бѣлые могутъ Ле2 — е8! взять Ферзя Черныхъ за двѣ Ладьи, но это была бы невыгодная мѣна. Черные не могутъ взять Ферземъ Кf5, не получая матъ.

.	Сf6 + с3
23) b2 + с3	Сс8 — а6

Черные стѣснены вполнѣ. Кf5 все еще не можетъ быть взятъ.

24) Кf5 + g7

и Черные сдаются. Если Черные играютъ Лf7 + g7, Бѣлые даютъ матъ въ два хода.

Защита двумя Конями.

15.

Лаза.	Майстъ.
Черные.	Бѣлые.
1) **е2 — е4**	**е7 — е5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c5**	**Kg8 — f6**

Эта защита не такъ сильна, какъ Cf8 — c5, такъ какъ Бѣлые при правильной игрѣ выигрываютъ по меньшей мѣрѣ одну пѣшку.

4) Kf3 — g5	d7 — d5
5) e4 + d5	Kf6 + d5

Лучше было бы Kc6 — a5, при чемъ Черные за пѣшку получаютъ возможность атаки.

6) Kg5 + f7	. . . . . .

Бѣлые жертвуютъ Коня, чтобы, нападая на Короля Черныхъ, развить игру своихъ фигуръ.

.	Kpe8 + f7
7) Фd1 — f3!	. . . , . .

Бѣлые, дѣлая шахъ, нападаютъ въ тоже время второй фигурой на Kd5, который не можетъ быть защищенъ другимъ ходомъ, какъ

.	Kpf7 — e6
8) Kb1 — c3	. . . . . .

Нападеніе третьей фигуры на Коня d5

.	Kc6 — e7
9) d2 — d4	. . . . . .

Если Черные берутъ эту пѣшку, то Бѣлые дѣлаютъ шахъ Ферземъ на e4 и принуждаютъ Короля противника оставить защиту Kd5 или же лишить его прикрытія Ферзя.

. . . . . . b7 — b5

Пожертвованіе этой пѣшки устраняетъ одного изъ офицеровъ Бѣлыхъ отъ нападенія на Коня d5 и даетъ время защитить его.

10) Kc3 + b5 . . . . . .

Бѣлые берутъ Конемъ, а не Слономъ, пѣшку b5, чтобъ не освободить Kd5 изъ стѣсненнаго положенія.

. . . . . . c7 — c6
11) Kb5 — c3 Фd8 — b6
12) d4 + e5 . . . . . .

Взамѣнъ пожертвованнаго офицера, Бѣлые пріобрѣли теперь три пѣшки.

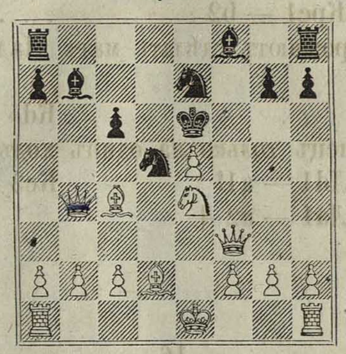
. . . . . . Cc8 — b7

Было бы невыгодно брать Королемъ пѣшку e5, такъ какъ она представляетъ нѣкоторую защиту отъ натиска фигуръ противника.

13) Kc3 – e4 Фd6 — b4!

Бѣлые могли бы укрыться отъ шаха и защитить въ тоже время Ce4 ходомъ Коня на d2 или Ферзя на c3, но въ первомъ случаѣ игра Cc1 была бы стѣснена, а во второмъ Черные могли бы обмѣнять Ферзей и разстроить нападеніе. Беря Cc4, Черный Ферзь становится на такое поле, гдѣ Бѣлые имѣютъ возможность послѣ нѣскольких ходовъ взять его.

Черные.



Бѣлые.

14) Cc1 — d2 Фb4 + c4
15) Фf3 — g4! Кре6 + e5

Если Король отступитъ на f7, Бѣлые играютъ Ke4 — d6! Крf7 — g8, Фg4 — e6 +. Укрываются Черные отъ шаха Ке7 — f5, Бѣлые выигрываютъ Ферзя ходомъ Ке4 — g5!

16) f2 — f4 Кре5 — d4

Черные не могутъ брать Ке5, такъ какъ Бѣлые вслѣдъ затѣмъ рокируются на сторону Ферзя и съ помощью 2-хъ Ладей даютъ матъ въ нѣсколько ходовъ.

17) c2 — c3! Кd5 + c3

За ходомъ Черныхъ Королемъ на d3 слѣдуетъ Фg4 — e2!

18) Cd2 + c3! Крd4 + e4
19) f4 — f5! Кре4 — d5
20) O — O — O! Крd5 — c5
21) b2 — b4! Крc5 — b5
22) a2 — a4! Крb5 + a4

Отступленіе на b6 продолжило бы партію.

23) Фg4 + c4	Ke7 — d5
24) Kpc1 — b2	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ сдѣлать матъ Ладьей. Черные могутъ

.	Kd5 + c3

отдалить конецъ только на одинъ ходъ.

25) Лd1 — a1!	Kc3 — a2
26) Лa1 — a2 +	

16.

Майстъ.	Ланге.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	Kb8 — c6
3) Cf1 — c4	Kg8 — f6
4) Kf3 — g5	d7 — d5
5) e4 + d5	Kc6 — a5
6) Cc4 — b5!	c7 — c6
7) d5 + c6	b7 + c6
8) Cb5 — a4	. . . . .

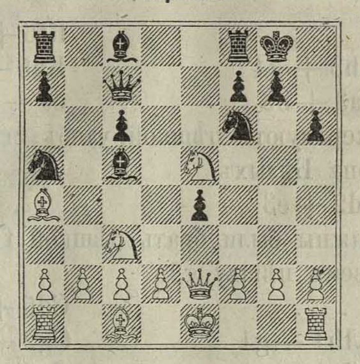
Гораздо лучше было бы Cb5 — e2

.	h7 — h6
9) Kg5 — f3	e5 — e4
10) Фd1 — e2	Cf8 — c5
11) Kb1 — c3	O — O
12) Kf3 — e5	. . . . . .

Если Бѣлые рѣшатся взять пѣшку e4 Ферзевымъ Конемъ, Черные останутся въ выгодѣ, играя Kf6 + e4, Фe2 + e4, Лf8 — e8, Kf3 — e5, f7 — f6

.	Фd8 — c7

Черные.



Бѣлые.

13) Ке5 — с4 Сс8 — g4

Прекрасный ходъ! Бѣлые принуждены отступить Ферземъ на f1, что лишаетъ ихъ возможности немедленной рокировки.

14) Фе2 — f1 . . . . .

Если Бѣлые укрываются пѣшкой на f3, то Черные не безъ выгоды играютъ е4 + f3, g2 + f3, Ка5 + с4.

. . . . . Ла8 — d8
15) h2 — h3 Сg4 — е6
16) Кс4 — е3 Лf8 — е8
17) Са4 — b3 Се6 — d5

Черные желаютъ обмѣна Слоновъ, чтобъ связать своихъ пѣшекъ.

18) Фf1 — е2 Ле8 — е5

Черные поставили Ладью на е5 для того, чтобы имѣть возможность напасть на Ферзя противника Конемъ f6, двигаясь имъ черезъ h5 на f4.

19) Ке3 — g4 . . . . .

Чтобъ принудить къ обмѣну Коней и воспользо-

ваться открытой линіей для нападенія на позицію рокировки.

.	Kf6 + g4
20) h3 + g4	Ka5 + b3
21) a3 + b3	e4 — e3

Черные жертвуютъ пѣшкой, чтобъ стѣснить игру Ферзева Слона Бѣлыхъ.

22) d2 + e3	. . . . . .

Бѣлые должны были брать пѣшкой f3, чтобы защитить Ферземъ пѣшку g2.

.	Cd5 + g2
23) Лh1 — g1	Cg2 — d5
24) Лa1 — a4	Лe5 — e6

Ладья отступаетъ, чтобъ очистить Ферзю поле h2.

25) g4 — g5	. . . . . .

Лучше было Бѣлымъ брать Конемъ Слона d5.

.	Фc7 — h2
26) Фe2 — f1	. . . . . .

Если Бѣлые ходятъ Лa4 — g4, то они проигрываютъ качествомъ, такъ какъ Черные продолжаютъ h6 — h5, Лg4 — g3, Cc5 — d6.

.	Cd5 — f3
27) Лa4 — a1	. . . . . .

Послѣ хода Cc1 — d2 послѣдовало бы Лe6 — d6, Kc3 — b1, Cc5 + e3 съ безспорной выгодой для Черныхъ.

.	Лe6 — d6

Бѣлые сдаются, такъ они могутъ спастись отъ мата на d1 только большими пожертвованіями.

17.

Морфи.	**Доминицъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) **Cf1 — c4**	**Kg8 — f6**
4) d2 — d4	. . . . . .

Ходъ этотъ не настолько силенъ. какъ Kf3 — g5.

.	e5 + d4
5) O — O	. . . . . .

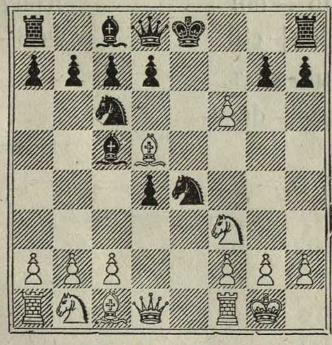
Лучше, чѣмъ брать пѣшку d4, такъ какъ все равно Черные не могутъ ее удержать.

.	Cf8 — c5

Черные должны были брать пѣшку e4 Конемъ, такъ какъ это повело бы къ равносильному положенію. Продолженіе было бы Лf1 — e1, d7 — d5, Cc4 + d5, Фd8 + d5, Kb1 — c3.

6) e4 — e5	Kf6 — e4
7) Cc4 — d5	f7 — f5
8) e5 + f6	. . . . . .

Бѣлые.



Черные.

Примѣръ того, какъ берутъ en passant.

.	Ke4 — f6
9) Cc1 — g5	Cc5 — e7
10) Cg5 + f6	Ce7 + f6
11) Лf1 — e1!	Kc6 — e7
12) Kf3 — e5	. . . . . .

Бѣлые намѣрены сдѣлать на h5 шахъ Ферземъ и послѣ g7 — g6 пойти Ke5 + g6.

.	Cf6 — e5

Если Черные берутъ Слона d5 Конемъ, то теряютъ Ферзя послѣ хода Ke5 — c6!

13) Фd1 — h5!	g7 — g6
14) Фh5 + e5	Лh8 — f8
15) Kb1 — d2	c7 — c6

Лучше было бы заставить отступить Ферзя ходомъ d7 — d6.

16) Kd2 — c4	. . . . . .

Если Черные рѣшатся взять Cd5, то Бѣлые даютъ матъ Конемъ на d6.

.	d7 — d6
17) Kc4 + d6!	Kpe8 — d7
18) Cd5 — e6!	Kpd7 — c7
19) Kd6 + c8!	Фd8 — d6

Единственный ходъ.

20) Фe5 + d6 +

Игра Коня и нападеніе на центръ.

18.

Паульсенъ.	**Шмидтъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) d2 — d4	. . . . . .

Это продолженіе, носящее названіе „Шотландской партіи“, недурно.

.	e5 + d4
4) Kf3 + d4	. . . . . .

Бѣлые могли бы играть Cf1 — c4, при этомъ Черные успѣли бы защитить пѣшку d4 (Шотландскій Гамбитъ), но все же за Бѣлыми осталась бы возможность сильнаго нападенія.

.	Cf8 — c5
5) Cc1 — e3	Фd8 — f6
6) c2 — c3	Kg8 — e7.
7) Cf1 — e2	d7 — d5
8) Ce2 — f3	Kc6 + d4
9) c3 + d4	Cc5 — b4!
10) Kb1 — c3	d5 + e4
11) Cf3 + e4	O — O
12) O — O	Cb4 — d6
13) Фd1 — d2	Ke7 — f5
14) Лa — d1	Фf6 — h4
15) g2 — g3	Фh4 — h5
16) Ce4 — g2	Лf8 — e8
17) Ce3 — f4	c7 — c6
18) Kc3 — e4	Cd6 + f4

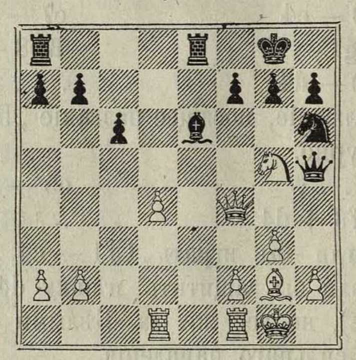
19) Фd2 + f4 Cc8 — e6

20) Ke4 — g5 . . . . . .

Ходъ g3 — g4 не ведетъ къ выигрышу офицера, такъ какъ Черные могутъ отвѣтить Фd5 — h4 и Бѣлые не могутъ брать Коня, не теряя Ферзя.

. . . . . . Kf5 — h6

Черные.



Бѣлые.

21) Kg5 + e6 Лe8 — e6

22) d4 — d5 . . . . . .

Этимъ путемъ Бѣлые съ выгодой избавляются отъ изолированной пѣшки.

. . . . . . c6 + d5

23) Лd1 + d5 Фh5 — e2

24) Фf4 — d4 . . . . . .

Не только для прикрытія пѣшки b2, но главнымъ образомъ для усиленія нападенія на линіи d.

. . . . . . Лa8 — e8

25) Лd5 — d7 Лe6 — a6

26) Cg2 — d5 . . . . . .

Чтобы защитить пѣшку a2 и удержать на мѣстѣ

Kh6, съ котораго онъ не можетъ теперь двинуться, вслѣдствіе двойнаго нападенія на поле f7.

.	b7 — b5
27) Cd5—b3	. . . . . .

Чтобы освободить линіи d для Ладей.

.	Ле8 — e7
28) Лd7 — d8!	Ле7 — e8
29) Фd4 — d7	Крg8 — f8

Черные не имѣютъ возможности иначе защитить Ладью.

30) Лf1 — d1	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ: Ферзь d7 — c7 и затѣмъ, играя Лd8 + e8! Фd2 + e8, Лd1 — d8, взять Ферзя Черныхъ.

.	Ле8 + d8
31) Фd7 + d8!	Фе2 — e8
32) Фd8 — g5	. . . . . .

Бѣлые хотятъ при слѣдующемъ ходѣ играть Лd1—d8.

.	Ла6 — f6

Черные не могутъ ходить пѣшкой f7 — f6, такъ какъ тогда Фg5 — c5! Фе8 — e7, Лd1 — d8.×

33) Фg5 — c5!	Крf8 — g8

Если Черные Фd8 — e7, слѣдуетъ Лd1 — d8.×

34) Фc5 — c7	. . . . . .

Черные не могутъ теперь отразить нападенія Лd1—d8 и спасти своего Ферзя. Если они ходятъ: Лf6 — c6, то Бѣлые отвѣчаютъ:

35) Фc7 + c6	Фе8 + c6
36) Лd1 — d8!	Фc6 — e8
37) Лd8 + e8×	. . . . . .

19.

Меекъ.	Морфи.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	Kb8 — c7
3) d2 — d4	e5 + d4
4) Cf1 — c4	Cf8 — c5
5) Kf3 — g5	Kg8 — h6
6) Kg5 + f7	. . . . . .

Это продолженіе, при которомъ Бѣлые лишаютъ Черныхъ возможности рокировки и въ то же время возвращаютъ свою пѣшку, невыгодно, такъ какъ передаетъ вскорѣ наступленіе въ руки противника.

.	Kh6 + f7
7) Cc4 + f7!	Kpe8 + f7
8) Фd1 — h5!	g7 — g6
9) Фh5 + c5	d7 — d6
10) Фc5 — b5	Лh8 — e8
11) Фb5 — b3!	d6 — d5

Бѣлые не могутъ взять эту пѣшку Ферземь, такъ какъ ихъ пѣшка e4 не защищаетъ Ферзя, служа прикрытіемъ Королю отъ шаха Ладьи e8.

12) f2 — f3	Kc6 — a5
13) Фb3 — d3	d5 + e4
14) f3 + e4	Фd8 — h4!
15) g2 — g3	Лe8 + e4!
16) Kpe1 — f2	Фh4 — e7
17) Kb1 — d2	Лe4 — e3
18) Фd3 — b5	. . . . . .

Ферзь не можетъ взять пѣшки d4, иначе ходъ Лe3—e2! рѣшаетъ партію въ пользу Черныхъ. По

той же причинѣ въ послѣдующихъ ходахъ Бѣлые не берутъ Коня и Слона Черныхъ.

.	c7 — c6
19) Фb5 — f1	Cc8 — h3
20) Фf1 — d1	Ла8 — f8
21) Kd2 — f3	Kpf7 — e8

Бѣлые сдаются, такъ какъ Черные угрожаютъ на 22-мъ ходѣ пойти Ле3+f3 и выиграть по меньшей мѣрѣ одного офицера. Брать Слономъ c1 Ладью e3 тоже нельзя потому, что Черные дѣлаютъ матъ Ферземъ e7 + e3.

Если Бѣлые ходятъ Лh1—e1, то Черные Ле3+f3! Фd1+f3, Лf8+f3! Kpf2+f3, Фе7+e1, то есть выигрываютъ Ферзя.

20.

Колишъ.	**Андерсенъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kg1 — f3**	**Kb8 — c6**
3) d2 — d4	e5 + d4
4) Cf1 — c4	Cf8 — c5
5) O — O	. . . . .

Въ отвѣтъ на ходъ c2 — c3, Черные съиграли бы Kg8 — f6, что составляетъ варіантъ 3-й партіи. Ошибочно было бы ходить d4 + c3, такъ какъ Cc4 + f7! Kpe8 + f7, Фd1 — d5!

5)	d7 — d6
6) c2 — c3	Cc8 — g4

Лучшій отвѣтъ. Еслибъ Черные вмѣсто этого

съиграли d4 + c3, они помогли бы развитію игры противника.

7) Фd1 — b3 | Cg4 + f3
8) Cc4 + f7! | . . . . . .

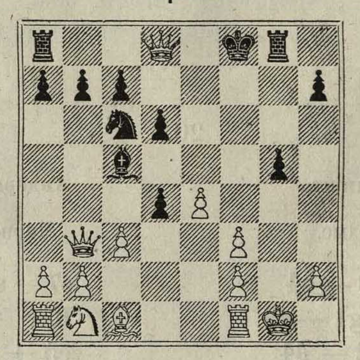
На ходъ g2 + f3 Черные отвѣчаютъ Кc6 — e5.

. . . . . . | Крe8 — f8
9) Cf7 + g8 | . . . . . .

Если Бѣлые берутъ Cf3, то продолженіе партіи будетъ таково: g2+f3, Кc6—e5, Cf7+g8, Кe5+f3! Крg1—g2, Кf3—h4! Крg2—h1, Лh8+g8.

. . . . . . | Лh8 + g8
10) g2 + f3 | g7 — g5

Черные.



Бѣлые.

11) Фb3 — d1 | Фd8 — d7
12) b2 — b4 | Cc5 — b6
13) Cc1 — b2 | d4 — d3

Вѣрный ходъ, задерживающій дальнѣйшее развитіе игры Бѣлыхъ.

14) Фd1 + d3 | Кc6 — e5
15) Фd3 — e2 | Фd7 — h3

16) Kb1 — d2 g5—g4 и Черные должны выиграть.

Испанская защита противъ игры Коня.

21.

Морфи.	Гарвицъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	d7 — d6

Этотъ способъ защиты испанца Рюи-Лопеца имѣетъ свои достоинства, хотя онъ гораздо труднѣе, такъ какъ Слону f8 запертъ путь.

3) d2 — d4 . . . . . .

Сильнѣйшее продолженіе наступленія.

.	e5 + d4
4) Фd1 + d4	Kb8 — c6
5) Cf1 — b5	. . . . . .

Бѣлые не отступаютъ Ферземъ, но удерживаютъ на мѣстѣ нападающую фигуру Слономъ.

.	Cc8 — d7
6) Cb5 + c6	Cd7 + c6
7) Cc1 — g5	f7 — f6

Если Черные играютъ Cf8 — e7, партія продолжается такъ: Фd4 + g7, Ce7 — f6, Фg7 + h8.

8) Cg5 — h4	Kg8 — h6
9) Kb1 -- c3	Фd8 — d7
10) O — O	Cf8 — e7
11) Лa1 — d1	O — O
12) Фd4 — c4!	Лf8 — f7

13) Kf3 — d4	Kh6 — g4
14) h2 — h3	Kg4 — e5
15) Фc4 — e2	g7 — g5
16) Ch4 — g3	Лf7 — g7
17) Kd4 — f5	. . . . . .

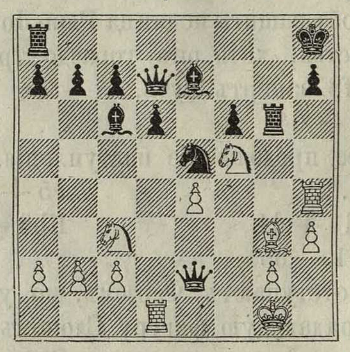
Конь занимаетъ почти неприступную позицію.

.	Лg7 — g6
18) f2 — f4	g5 + f4
19) Лf1 + f4	Крg8 — h8

Черные намѣрены поставить Ферзеву Ладью на g8 для контръ-атаки.

20) Лf4 — h4	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые предупреждаютъ это. Если теперь Черные поставятъ Лa8 — g8, то партія продолжится слѣдующимъ образомъ: Лh4 — h7! Крh8 + h7, Фe2 — h5! Лg6 — h6, Фh5 + h6×. Этимъ ходомъ Бѣлые въ тоже время угрожаютъ играть Cg3 + e5, f6 + e5, Лh4 — h7! Крh8 + h7, Фe2 — h5!, Крh7 — g8, Фh5 + g6! Черные отвѣчаютъ на этотъ планъ ходомъ

. . . . . . Ce7 — f8,

который отрѣзываетъ однако путь Ла8 — g8.

21) Cg3 + e5 f6 + e5
22) Лd1 — f1 Фd7 — e6
23) Кc3 — d5 Фe6 — g8

Черные должны были бы прежде сходить Слономъ c6 + d5. Послѣ же хода Бѣлыхъ e4 + d5 Черные не должны бы были продолжать Фe6 + d5, такъ какъ Бѣлые ходомъ Лh4 + h7! Крh8 + h7, Фe2 — h5! Cf8 — h6, Фh5 + g6! Крh7 + g6, Кf5 — e7! и затѣмъ Кe7 + d5 добились бы 2-хъ свободныхъ пѣшекъ, которыя рѣшаютъ исходъ партіи.

24) Лf1 — f2 a7 — a6
25) Кd5 + c7 Ла8 — c8
26) Кc7 — d5 Cc6 + d5
27) e4 + d5 Лc8 — c7

Ферзь не можетъ брать пѣшки d5, такъ какъ Черные послѣ ходовъ Лh4 — h7! Крh8 + h7, Фe2 — h5! Cf8 — h6, Кf5 + h6, Лg6 + h6, Фh5—f5! Лh6—g6, Фf5 + c8 долго держаться не могутъ.

28) c2 — c4 Cf8 — e7
29) Лh4 — h5 Фg8 — e8

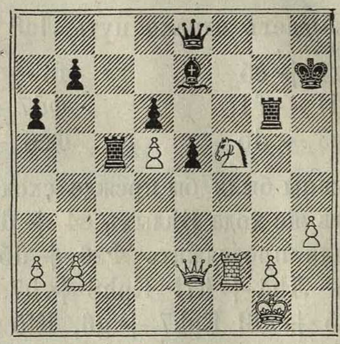
Этимъ ходомъ Черные доставили противнику возможность прибѣгнуть къ очень тонкой и рѣшающей партію комбинаціи.

30) c4 — c5 Лc7 + c5

Если Черные берутъ пѣшкой, Бѣлые ходомъ Фe2 + e5! выигрываютъ Лc7.

31) Лh5 — h7! Крh8 + h7

Черные.



Бѣлые.

32) Фe2 — h5!	Крh7 — g8
33) Кf5 + e7!	Крg8 — g7
34) Кe7 — f5!	Крg7 — g8
35) Кf5 + d6	. . . . . .

Черные сдаются, такъ какъ они принуждены двигать Ферзя, причемъ теряютъ Лg6. Ходъ Лg6 + g2! былъ бы отраженъ Лf2 + g2!

22.

Барнесъ. Бѣлые.	Морфи. Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Кg1 — f3**	**d7 — d6**
3) d2 — d4	f7 — f5
4) d4 + e5	f5 + e4
5) Кf3 — g5	d6 — d5

Этотъ варіантъ испанской партіи имѣлъ въ прошломъ столѣтіи славнаго защитника въ лицѣ французскаго шахматиста Филидора.

Черные не могутъ ходить пѣшкой d6 + e5, такъ какъ Бѣлые выиграютъ Ладью h8, играя Фd1 + d8! Крe8 + d8, Кg5 — f7!

6) e5 — e6 Cf8 — c5

Обыкновенное продолженіе будетъ Кg8 — h6, чтобъ не допустить Кg5 на f7.

7) Кg5 — f7 . . . . . .

Бѣлые сдѣлали бы лучше, играя Кg5 + e4, такъ какъ послѣ хода d5 + e4, Фd1 — h5! они берутъ Слона c5.

. . . . . . Фd8 — f6

Черные грозятъ дать матъ Ферземъ на f2.

8) Cc1 — e3 d5 — d4
9) Ce3 — g5 Фf6 — f5
10) Кf7 + h8 Фf5 + g5
11) Cf1 — c4 Кb8 — c6
12) Кh8 — f7 . . . . . .

Бѣлые должны были защитить поле g2 рокировкой, такъ какъ въ отвѣтъ на ходъ Черныхъ Кc6 — e5, они могли бы улучшить свою игру ходомъ Кh8 — f7.

. . . . . . Фg5 + g2
13) Лh1 — f1 Кg8 — f6
14) f2 — f3 . . . . . .

Стремленіе Бѣлыхъ очистить Ладьѣ свободную линію приводитъ къ скорой развязкѣ не въ ихъ пользу, такъ какъ Ферзь Черныхъ имѣетъ теперь возможность дѣйствовать на двухъ линіяхъ.

. . . . . . Кc6 — b4
15) Кb1 — a3 Cc8 + e6

Это пожертвованіе сдѣлано ради того, чтобъ лишать поле d3 защиты Слономъ.

16) Cc4 + e6 Кb4 — d3!
17) Фd1 + d3 . . . . . .

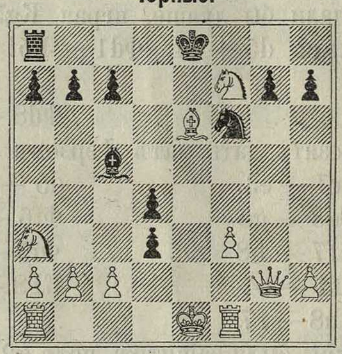
Если Бѣлые берутъ пѣшкой Коня, то Черные даютъ

матъ слѣдующимъ образомъ: Cc5 — b4! Фd1 — d2, Фg2 + d2 ×

. . . . . . e4 + d3

Черные угрожаютъ дать матъ Ферземъ на e2, если же Бѣлые ходятъ пѣшкой c2 + d3, то Cc5 — b4! Kpe1 — d1, Фg2 — d2×.

Черные.



Бѣлые.

18) O — O — O	Cc5 + a3
19) Ce6 — b3	. . . . . .

Бѣлые должны укрыться отъ угрожающаго на c2 мата. Если они играютъ c2 + d3, то Фg2 + b2 ×. Послѣ хода Лd1 + d3, Черные ходятъ Фg2 + f1!

.	d3 — d2!
20) Kpc1 — b1	Ca3 — c5
21) Kf7 — e5	Kpe8 — f8
22) Ke5 — d3	Лa8 — e8
23) Kd3 + c5	Фg2 + f1

Бѣлые сдаются, такъ какъ они не могутъ держаться послѣ хода Черныхъ, даже послѣ Лd1 + f1, такъ какъ затѣмъ послѣдуетъ Лe8—e1! Лf1+e1, d2+e1 (Ферзь) ×. Если они ходятъ c2 — c3, чтобъ защитить Ладью Слономъ b3, Черные отвѣчаютъ Лe8—e1.

Игра двухъ Королевскихъ Коней.

23.

Левенталь.	Барнесъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	Kg8 — f6

Этотъ ходъ, характеризующій партію, называемую „русской или Петрова“, не такъ силенъ, какъ указанные въ предшествующихъ партіяхъ. При правильномъ продолженіи, Бѣлые успѣшнѣй разовьютъ свою игру.

3) Kf3 + e5 — d7 — d6

Брать пѣшку e4 Конемъ f6 было бы невыгодно, такъ какъ затѣмъ послѣдовало бы Фd1 — e2.

4) Ke5 — f3 — Kf6 + e4
5) d2 — d4 — Cf8 — e7

Правильнѣй было бы здѣсь d6 — d5.

6) Cf1 — d3 — . . . . . .

Еще сильнѣе d4 — d5.

. . . . . . — Ke4 — f6

7) O — O	O — O
8) h2 — h3	Kb8 — c6
9) Cc1 — e3	Kc6 — b4
10) Kb1 — c3	d6 — d5
11) a2 — a3	Kb4 + d3
12) Фd1 + d3	Cc8 — e6
13) Kf3 — g5	Фd8 — d7
14) Kg5 + e6	Фd7 + e6
15) f2 — f4	Фe6 — b6
16) f4 — f5	c7 — c5

Ферзь не можетъ брать пѣшки b2, такъ какъ за-

тѣмъ слѣдуетъ Лf1 — b1. Ходъ c7 — c5 явная ошибка, стоющая Чернымъ пѣшки.

17) Кc3 — a4 Фb6 — c6
18) Кa4 + c5 Сe7 + c5
19) d4 + c5 Кf6 — e4
20) b2 — b4 a7 — a6

Черные боятся дальнѣйшаго наступленія пѣшки b.

21) Лa1 — d1 . . . . . .

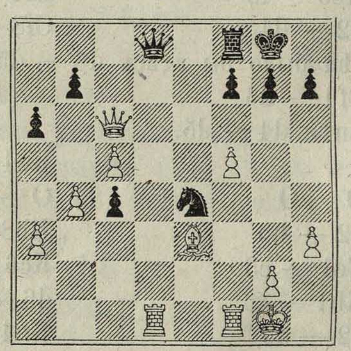
Бѣлые нападаютъ на изолированную пѣшку d5, которую Черные не могутъ защитить должнымъ образомъ.

. . . . . . Лa8 — d8
22) c2 — c4 d5 + c4

Грубая ошибка, такъ какъ Бѣлые играютъ затѣмъ

23) Фd3 + d8 и Черные сдаются.

Черные.



Бѣлые.

Лучшимъ относительно ходомъ былъ бы Кe4—f6, хотя это не спасало изолированной пѣшки d5, такъ какъ Сe3 — g5, d5 — d4, Лf1 — f4. Брать пѣшкой d5 пѣшку c4 послѣ хода Сe3 — g5 нельзя, потому

что Фd3 + d8, Лf8 + d8, Лd1 + d8! Kf6 — e8, Лf1—e1, Kpg8—f8, Cg5— e7! Kpf8—g8, Ce7—d6 ведетъ къ потерѣ партіи.

24.

Герингъ.	Минквицъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	Kg8 — f6
3) Kf3 + e5	d7 — d6
4) Ke5 — f3	Kf6 + e4
5) d2 — d4	d6 — d5
6) Cf1 — d3	Cf8 — e7

Этотъ ходъ кажется сильнѣе принятаго Cf8 — d6.

7) c2 — c4	. . . . . .

Бѣлые должны были прежде рокироваться, а затѣмъ играть c2 — c4.

.	Ce7 — b4!
8) Cc1 — d2	Ke4 + d2
9) Kb1 — d2	O — O
10) O — O	Cc8 — g4
11) Фd1 — b3	Kb8 — c6
12) c4 + d5	Cb4 + d2
13) Kf3 + d2	. . . . . .

Если Бѣлые играютъ d5 + c6, Черные переходятъ въ рѣшительное наступленіе Cg4+f3, g2+f3, Cd2 — f4.

.	Kc6 — d4
14) Фb3 + b7	Ла8 — b8

Черные жертвуютъ пѣшкой, чтобъ перейти въ наступленіе.

15) Фb7 + a7	Фd8 + d5
16) Cd3 — c4	. . . . . .

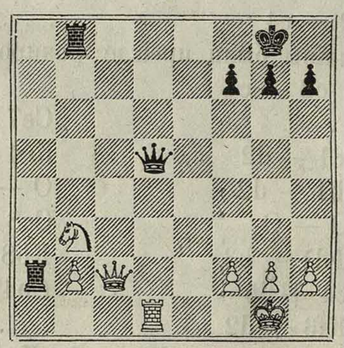
Потеря качествомъ. Бѣлые проглядѣли возможность слѣдующаго нападеніе:

.	Кd4 — e2!
17) Cc4 + e2	Cg4 + e2
18) Кd2 — b3	Ce2 + f1

Побѣда Черныхъ обезпечена, такъ какъ Бѣлые пѣшки на сторонѣ Ферзя не могутъ долго держаться противъ дружнаго натиска офицеровъ противника.

19) Лa1 + f1	Лb8 — a8
20) Фa7 + c7	Лa8 + a2
21) Фc7 — c2	Лf8 — b8
22) Лf1 — d1	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Очевидно, что Ферзь d5 не можетъ брать Кb3.

.	Лa2 + b2
23) Лd1 + d5	. . . . .

У Бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода.

.	Лb2 + c2
24) g2 — g3	g7 — g6
25) Кb3 — d2	Лb8 — b2
26) Кd2 — e4	f7 — f5
27) Кe4 — g5	Лc2 + f2
28) Лd5 — d8!	Крg8 — g7
29) Лd8 — d7!	Крg7 — h6
30) h2 — h4	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ дать матъ Ладьей на h7.

.	Крh6 — h5
31) Лd7 — h7!	Крh5 — g4
32) Лh7 — c7	Лf2 — c2

Бѣлые едаются, такъ какъ послѣ обмѣна Ладей они должны потерять пѣшки g3 и h4, а съ ними и партію.

25.

Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Кg1 — f3**	**f7 — f6**

Одна изъ худшихъ защитъ пѣшки e5. Бѣлые могутъ съ выгодой играть Сf1 — c4, но незнакомымъ съ теоріей лучше продолжать такъ:

3) **Кf3 + e5**	**f6 + e5**

Послѣ этого хода, называемаго „*Гамбитъ Даміано*“, партія Черныхъ проиграна. Лучше было бы Фd8—e7.

4) Фd1 — h5	Крe8 — e7

Если Черные защищаются отъ шаха g7 — g6, то Бѣлые даютъ шахъ Ферземъ на e5 и берутъ Ладью.

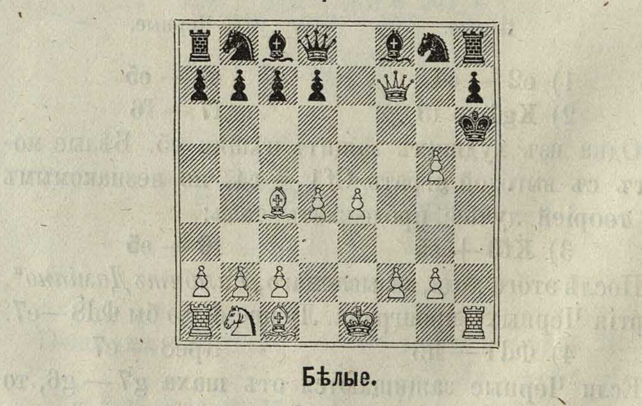
5) Фh5 + e5! Крe7 — f7
6) Cf1 — c4! Крf7 — g6

Черные продержались бы дольше, играя d7—d5. Продолженіе въ этомъ случаѣ партіи было бы таково:

(7) Cc4 + d5! Крf7 — g6
(8) h2 — h4 h7 — h5
(9) Cd5 + b8 Cf8 — d6
(10) Фe5 — a5 Cc8 + b7
(11) Фa5 — f5! Крg6 — h6
(12) d2 — d4! g7 — g5
(13) Фf5 — f7 Cd6 — e7
(14) h4 + g5! Ce7 + g5
(15) Лh1 + h5×

7) Фe5 — f5! Крg6 — h6
8) d2 — d4! g7 — g5
9) h2 — h4 Крh6 — g7
10) Фf5 — f7! Крg7 — h6
11) h4 + g5×.

Черные.



Бѣлые.

———

Игра двухъ Слоновъ.

26.

Норфолькъ.	**Нью-Іоркъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Cf1 — c4	. . . , . .

Этотъ ходъ слабѣе, чѣмъ Kg1 — f3.

.	Cf8 — c5

Этотъ избитый отвѣтъ называется „Классическимъ" въ насмѣшку.

3) c2 — c3	. . . . . .

Если Бѣлые на 3-мъ ходѣ ставятъ Ферзя на f3, то Черные должны укрыться отъ мата на f7 ходомъ Kg8—f6. Лучшимъ отвѣтомъ на ходъ Фd1—h5 будетъ Фd8—e7.

.	Фd8 — g5

Вообще опасно вводить въ игру Ферзя въ началѣ партіи. Въ большей части случаевъ противникъ, заставляя его отступать, успѣетъ развить свою игру, но въ этомъ положеніи это одна изъ сильнѣйшихъ защитъ.

4) Фd1 — f3	. . . . .

Лучшій отвѣтъ.

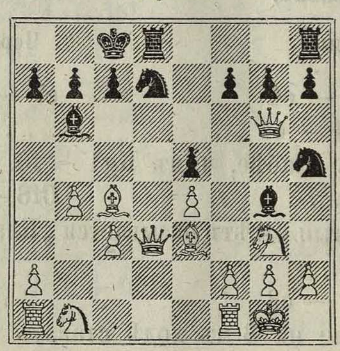
.	Фg5 — g6
5) Kg1 — e2	d7 — d6
6) d2 — d4	Cc5 — b6
7) O — O	Kg8 — f6
8) d4 + e5	d6 + e5
9) Ke2 — g3	Cc8 — g4
10) Фf3 — d3	Kb8 — d7

11) b2 — b4 Kf6 — h5

12) Cc1 — e3 O — O — O

Черные рокируются на сторону Ферзя, чтобъ занять свободную линію d Ладьей.

Черные.



Бѣлые.

13) Kg3 — h5 . . . . .

Въ отвѣтъ на Ce3+b6 послѣдуетъ Kd7 + b6 и Бѣлые теряютъ Cc4.

. . . . . . Cg4 — h5

14) Kb1 — d2 Kd7 — f6

15) Фd3 — c2 Лd8 + d2

Это пожертвованіе качествомъ даетъ Чернымъ возможность сильнаго нападенія.

16) Фc2 + d2 . . . . .

Лучше, чѣмъ Ce3+d2, такъ какъ Ch5—f3, g2—g3, Фg6—h5, Лf1—d1 (очистка мѣста для Слона) Kf6—g4 даютъ явный перевѣсъ Чернымъ.

. . . . . Kf6 + e4

17) Фd2 — c1 Ch5 — f3

18) g2 — g3 h7 — h5

19) Cc4 — d5 h5 — h4

20) Cd5 + e4 | Фg6 + e4
21) Ce3 + b6 | Фe4 — g4

Черные угрожаютъ поставить Ферзя на h3, чтобъ на g2 дать неотвратимый матъ.

22) Фc1 — e3 | a7 + b6
23) Лf1 — b1 | e5 — e4

Чтобъ имѣть возможность занять Ферземъ поле h3.

24) Фe3 — e1 | . . . . . .

Чтобъ послѣ хода Фg4—h3 поставить Ферзя на f1.

. . . . . . | f7 — f5
25) Лb1 — b2 | f5 — f4
26) Лa1 — b1 | . . . . . .

Если Бѣлые ставятъ Ферзя на f1, Черные отвѣчаютъ h4 + g3.

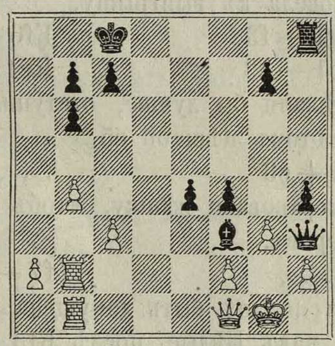
. . . . . . | Фg4 — h3

У Бѣлыхъ нѣтъ другаго хода, чтобъ избавиться отъ мата на g2, какъ:

27) Фe1 — f1 | . . . . . .

Черные даютъ теперь матъ въ три хода.

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . | Фh3 — h2!
28) Крg1 + h2 | h4 — g3!!

Еслибъ шахъ былъ сдѣланъ одной пѣшкой, то Бѣлые взяли ее пѣшкой f2; отъ шаха Ладьи можно было бы укрыться Ферземъ f1 — h3!, но такъ какъ это двойной шахъ, то Король принужденъ двигаться.

29) Крh2 — g1 Лh8 — h1 ×

Игра Коня противъ игры Слона.

27.

Спитцеръ.	**Сценъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Cf1 — c4	Kg8 — f6

Этотъ отвѣтъ, такъ называемая „Берлинская защита", сильнѣе, чѣмъ Cf8 — c5, хотя въ этой партіи она не повела къ выигрышу.

3) Kg1 — f3 Kf6 + e4

4) Kb1 — c3 Ke4 + c3

Черные сдѣлали бы лучше, отступивъ Ke4 — f6, жертвуя при этомъ пѣшкой e5.

5) d2 + c3 . . . . .

Бѣлые пожертвовали пѣшку, чтобъ развить игру своихъ офицеровъ.

. . . . . . f7 — f6

Эта защита можетъ быть допущена въ данномъ случаѣ, такъ какъ Бѣлые, послѣ Kf3 — e5, f6 + e5, Фd1 — h5! g7 — g6, Фh5 + e5! Фd8 — e7, не могутъ брать Ладьи h8.

6) O — O . . . . . .

Теперь можетъ послѣдовать вышеприведенная комбинація, но съ потерей Ладьи Черными.

.	d7 — d6
7) Kf3 — h4	. . . . .

Бѣлые намѣрены сдѣлать Ферземъ шахъ на h5 и затѣмъ, въ отвѣтъ на g6 — g7, играть Kh4 + g6

.	g7 — g6
8) f2 — f4	f6 — f5

На первый взглядъ ходъ этотъ кажется своевременнымъ, такъ какъ удерживаетъ наступленіе пѣшки и безпокоитъ Коня h4, но въ сущности онъ обусловливаетъ потерю партіи Черными.

9) Kh4 + f5	Cc8 + f5
10) Фd1 — d5	Cf8 — e7

Если Черные играютъ Фd8 — e7 или f6, Бѣлые выигрываютъ Ла8, играя Фd5 + b7.

11) f4 + e5	Kb8 — c6

Если вмѣсто этого Черные ходятъ d6 + e5, то Бѣлые выигрываютъ Ферзя: Фd5 — f7! Кре8 — d7, Лf1 — d1!; при ходѣ c7 — c6 Бѣлые, Фd5 — f7! Кре8 — d7, e5 + d6, берутъ Слона e7.

12) Лf1 + f5	Kc6 + e5

Если g6 + f5, слѣдуетъ Фd5 — f7! Кре8 — d7, Cc4 — e6 ×.

13) Лf5 + e5	d6 + e5
14) Фd5 — f7!	Кре8 — d7

15) Cc1 — g5 и Бѣлые должны выиграть.

Продолженіе могло бы приблизительно быть таковымъ:

.	Лh8 — f8
(16) Ла — d1!	Крd7 — c6
(17) Фf7 — e6!	Фd8 — d6
(18) Лd1 — d6!	Ce7 + d6

Перевѣсъ Бѣлыхъ обезпечиваетъ выигрышъ.

Игра Ферзева Коня.

28.

Фалькберъ.	**Бринъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **Kb1 — c3**	. . . . . .

Это начало, называемое „Вѣнская партія“, считается довольно сильнымъ.

.	Cf8 — b4
3) f2 — f4	. . . . . .

Наиболѣе сильное продолженіе:

.	e5 + f4
4) Kg1 — f3	g7 — g5
5) Cf1 — c4	g5 — g4

Черные стремятся прогнать Коня f3, чтобъ сдѣлать шахъ на h4.

6) O — O	. . . . . .

Жертвуя Конемъ, Бѣлые получаютъ возможность сильнаго нападенія.

.	Cb4 + c3
7) b2 + c3	g4 + f3
8) Фd1 + f3	Фd8 — e7

Черные намѣрены сдѣлать шахъ Ферземъ на C5 и взять Cc4.

9) d2 — d4	d7 — d6
10) Cc1 + f4	Cc8 — e6
11) d4 — d5	Ce6 — d7
12) Лa1 — e1	. . . . . .

Бѣлые вполнѣ развили теперь свою игру въ то время какъ Черные, не взирая на численное превосходство, едва могутъ двигаться.

.	f7 — f6
13) e4 — e5	d6 + e5
14) Cf4 + e5	. . . . . .

Черные не могутъ брать Ce5, такъ какъ если f6+e5, Ле1 + e5, Фе7 + e5, Фf3 — f8 ×. Если Черные на 15-мъ ходѣ играютъ Kg8 — h6, то Бѣлые продолжаютъ партію ходомъ Ле5 + e7! Кре8 + e7, Фf3—f6! Кре7 — e8, Фf6 + h8! Кре8 — e7, Фh8 — f8 ×.

.	Cd7 — g4

Даже этой жертвой Черные не могутъ спасти своей партіи.

15) Фf3 + g4	Кре8 — d8
16) d5 — d6	c7 + d6
17) Ce5 + d6	Фе7 — d7

Если Черные берутъ Слона Ферземъ, то теряютъ его при ходѣ Бѣлыхъ Ле1 — d1.

18) Фg4 — g3	Kb8 — c6
19) Cc4 — e6	

Черные признаютъ себя побѣжденными. Ферзь можетъ отступить только на e8 и въ отвѣтъ на

.	Фd7 — e8

послѣдуетъ:

(20) Cd6 — c7!	Крd8 — e7
(21) Фg3 — d6 ×.	

29.

Шалопъ.	**Помтовъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	**e7 — e5**
2) Kb1 — c3	**Cf8 — c5**

3) **f2 — f4**	. . . . . .

Послѣ хода Слонъ f8 — c5 можно также играть f2 — f4.

.	Cc5 + g1

Этимъ обмѣномъ Королевскаго Слона на Коня Черные выигрываютъ пѣшку, но попадаютъ за то въ стѣсненное положеніе. Ходъ e5 + f4 даетъ Бѣлымъ болѣе сильную игру. Лучше всего — d7 на d6.

4) Лh1 — g1	e5 + f4
5) d2 — d4	Фd8 — h4
6) g2 — g3	Фh4 + h2
7) Лg1 — g2	Фh2 — h6
8) Cc1 + f4	Фh6 — b6
9) Кc3 — d5	Фb6 + b2

Слишкомъ рано введенный въ игру Ферзь лишаетъ Черныхъ возможности развить игру прочихъ офицеровъ. Бѣлые могли бы теперь ходомъ Кd5 — c7! выиграть Лa8, но предпочитаютъ ходъ

10) Cf4 — c1	. . . . . .

который ведетъ Черныхъ къ потерѣ Ферзя.

.	Фb2 + a1
11) Кd5 — c7!	Кре8 — d8

Если Король ходитъ на e7 или f8, то слѣдуетъ Cc1 — a3! и затѣмъ Фd1 + a1.

12) Cc1 — g5!	Крd8 + c7
13) Фd1 + a1	f7 — f6
14) Фa1 — c3!	Кре7 — d8
15) d4 — d5	Кg8 — e7

Если Черные берутъ Cg5, Бѣлые выигрываютъ Лh8 ходомъ Фc3 + g7.

16) Cg4 + f6	g7 + f6
17) Фc3 + f6	Лh8 — e8
18) d5 — d6	Кb8 — c6
19) Cf1 — b5	a7 — a6

20) Cb5 — c6 | b7 + c6

21) Фf6 — g5 | . . . . .

Чернымъ угрожаетъ матъ Ферземъ на а5.

. . . . . . | a6 — a5

22) Фg5 — c5 | Ke7 — d5

Черные предупреждаютъ грозившій на b6 матъ и нападаютъ на пѣшку е4.

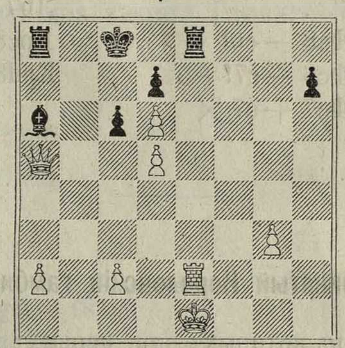
23) Лg2 — e2 | Cc8 — a6

Черные не имѣютъ лучшей защиты.

24) Фc5 + a5! | Крd8 — c8

25) e4 + d5 | . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые дѣлаютъ теперь матъ на с7.

. . . . . | Ле8 + е2

26) Kpe1 — d1 | Ла8 — а7

27) Фа5 — b6 | Ла7 — b7

28) Фb6 + а6 | Ле2 — h2

29) d5 + c6 | . . . . .

Черные имѣютъ теперь двѣ Ладьи взамѣнъ потеряннаго Ферзя и силы противниковъ были бы оди-

наковы, еслибъ не благопріятное положеніе пѣшекъ, рѣшающихъ партію въ пользу Бѣлыхъ.

. . . . . d7 — c6

30) Фа6 — a8! . . . . . .

Если Бѣлые берутъ пѣшку c6 Ферземъ, Король Черныхъ займетъ болѣе безопасное мѣсто на b8 и противъ мата Ладьей на b1 должны быть приняты мѣры.

Ходомъ Ферзя на a8, если Черные не желаютъ отдать даромъ Ладьи, они принуждены ходить Лb7 — b8 и отрѣзать Королю отступленіе на это поле.

Ходъ d6 — d7, Крc8 — c7, d7 — d8Ф! Крc7 + d8, Фа6 + b7 ведетъ тоже къ побѣдѣ Бѣлыхъ.

. . . . . . Лb7 — b8

31) Фа8 — c6! Крc8 — d8

32) Фc6 — c7! Крd8 — e8

33) Фc7 + e7 ×

Принятый Королевскій гамбитъ.

Тѣ игры, въ которыхъ при первыхъ ходахъ одинъ изъ противниковъ жертвуетъ одну изъ фигуръ, обыкновенно пѣшку, называются Гамбитомъ. Королевскій Гамбитъ узнается по слѣдующимъ ходамъ: e2 — e4, e7 — e5, f2 — f4.

Начинающій отдаетъ даромъ пѣшку f4 съ тѣмъ, чтобъ послѣ подготовительныхъ ходовъ, устраняющихъ шахъ Ферземъ на h4 или дурныя послѣдствія его, образовать посредствомъ d2 — d4 центръ и напасть на пѣшку противника f4. Защита этой пѣшки требуетъ хода g7 — g5, что ослабляетъ лѣ-

вое крыло Черныхъ и даетъ возможность къ оживленнымъ комбинаціямъ сильнаго нападенія.

На счетъ *„Сѣвернаго центральнаго Гамбита“* (e2 — e4, e7 — e5, d2 — d4, e5 + d4, c2 — c3, d4 + c3, Cf1 — c4, c3 + b2, Cc1 + b2) мнѣніе шахматистовъ не установилось. Обѣщанный скандинавскими любителями анализъ заставляетъ еще къ сожалѣнію себя ожидать.

Нормальная защита Гамбита Коня.

30.

Боденъ. Бѣлые.	* * * Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **f2 — f4**	**e5 + f4**
3) **Kg1 — f3**	. . . . . .

Этотъ ходъ Конемъ, предупреждающій шахъ Ферземъ на h4, даетъ названіе партіи *„Гамбита Коня“*.

.	**g7 — g5**

Лучшая защита.

4) **Cf1 — c4**	**Cf8 — g7**

Это лучшій отвѣтъ. На c5 Слонъ ходить не долженъ, такъ какъ ходомъ d2 — d4 Бѣлые выигрываютъ темпъ, на g7 онъ необходимъ ужъ потому, что послѣ h2 — h4, h7 — h6, h4 + g5, h6 + g5 Ладья должна имѣть защиту.

Черные не могутъ поддержать пѣшки g5 ходомъ

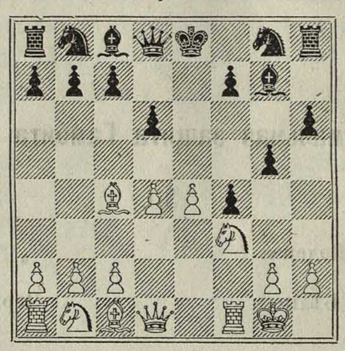
f7 — f6, такъ какъ Бѣлые съиграли бы съ выгодой Kf3 — g5 и затѣмъ Фd1 — h5!

5) O — O	d7 — d6
6) d2 — d4	h7 — h6

Необходимо, иначе Бѣлые Kf3 — g5, Фd8 + g5, Лf1 + f4 получаюуъ сильную атаку.

Произведенные обоими противниками ходы считаются лучшими.

Черные.



Бѣлые.

7) c2 — c3	Cc8 — g4

Ошибка! Бѣлые выигрываютъ теперь пѣшку. Лучше было бы Kb8 — c6 или g5 — g4.

8) Фd1 — b3	Cg4 — h5
9) Фb3 + b7	Kb8 — d7
10) Cc4 — b5	. . . . .

Бѣлые намѣрены Слономъ b5 сдѣлать шахъ на d7 и заставить Короля Черныхъ двинутъся съ мѣста, такъ какъ Ферзь не можетъ брать Слона, не лишая защиты Лa8. Черные потеряли бы право рокировки.

.	Kg8 — f6

11) e4 — e5	Ла8 — b8
12) Фb7 — c6	Лb8 — b6

Этотъ ходъ плохъ. Бѣлые получаютъ взамѣнъ Ферзя Ладью и трехъ легкихъ офицеровъ.

13) e5 + f6	Лb6 + c6
14) f6 + g7	Лh8 — g8
15) Лf1 — e1!	Кd7 — e5
16) Cb5 + c6!	Крe8 — e7
17) d4 + e5	d6 — d5
18) Кf3 — d4	Ch5 — g6

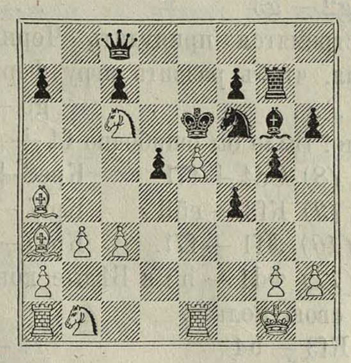
Для того, чтобъ взять пѣшку g7, чего въ данный моментъ сдѣлать нельзя, такъ какъ Конь можетъ сдѣлать шахъ съ d4 — f5.

19) Cc6 — a4	. . . . . .

Угроза выиграть Ферзя ходомъ Кd4 — c6!

.	Фd8 — c8
20) Кd4 — c6!	Крe7 — e6
21) b2 — b3	Лg8 — g7
22) Cc1 — a3	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые намѣрены ходить Кс6 — d4 ×. Если Король отступитъ, во избѣжаніе этого, на f5, то Кс6 — е7! и Черные теряютъ Ферзя.

. . . . . . d5 — d4

Ходъ f7 — f6 протянулъ бы партію дольше.

23) Кс6 + d4! Кре6 — d5

24) Са4 + с6 ×.

31.

Цитогорскій.	Поппертъ.
Бѣлые.	Черные.
1) е2 — е4	е7 — е5
2) f2 — f4	е5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) Cf1 — с4	Cf8 — g7
5) d2 — d4	d7 — d6
6) O — O	h7 — h6
7) g2 — g3	. . . . . .

Бѣлые стремятся принудить Черныхъ очистить черные поля, чтобъ развить игру Ферзева Слона.

. . . . . . g5 — g4

Найлучше! Было бы ошибочно f4 + g3, такъ какъ

(8) Сс4 + f7! Кре8 + f7

(9) Кf3 — е5!! Крf7 — е7

(10) Лf1 — f7! Кре7 — е8

(11) Фd1 — h5 и Бѣлые кончаютъ быстро партію въ свою пользу.

8) Кf3 — h4 f4 — f3

9) Сс1 — е3 Кb8 — с6

10) c2 — c3	Cg7 — f6
11) Kh4 — f5	Cc8 + f5
12) e4 + f5	Kg8 — e7
13) Фd1 — b3	d6 — d5
14) Cc4 — d3	Фd8 — d7
15) Фd3 — c2	. . . . . .

Защита Бѣлыми пѣшки f5. Взять Ферземъ пѣшку b7 было бы невыгодно, такъ какъ Черные послѣ хода Лa8 — b8, Фb7 — a6 берутъ пѣшку b2 Ладьей, а затѣмъ и f5 Конемъ.

.	h6 — h5

Черные начинаютъ наступать.

16) Kb1 — d2	h5 — h4
17) Ce3 — f4	O — O — O

Черные поддержали свою пѣшку и получили сильную атаку.

18) a2 — a4	. . . . . .

Было бы лучше Лf1 — f2 и затѣмъ Kd2 — f1 защитить Короля.

.	h4 + g3
19) Cf4 + g3	Лh8 — h5

Третье нападенiе на пѣшку f5, которая не можетъ быть больше защищена.

20) b2 — b4	Ke7 + f5
21) Cd3 + f5	Фd7 + f5
22) Фc2 — b2	Cf6 — h4
23) Cg3 + h4	Лh5 + h4
24) a4 — a5	. . . . . .

Бѣлые выжидаютъ хода Лd8 — h8 и затѣмъ намѣрены прикрыться Лf1 — f2. Черные кончаютъ партiю другимъ образомъ.

.	Лh4 + h2
25) Kpg1 + h2	Фf5 — f4!

26) Крh2 — h1	Лd8 — h8!
27) Крh1 — g1	Фf4 — g3 ×

32.

Мюнхенъ. **Аугсбургъ.**

Партія по перепискѣ.

Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **f2 — f4**	**e5 + f5**
3) **Кg1 — f3**	**g7 — g5**
4) **Cf1 — c4**	**Cf8 — g7**
5) h2 — h4	. . . . . .

и этимъ ходомъ можно продолжать нападенія, лучшая защита будетъ h7 — h6.

.	g5 — g4

Не хорошо!

6) Кf3 — g5	Кg8 — h6
7) d2 — d4	d7 — d6

Въ отвѣтъ на ходъ f7 — f6 Бѣлые все равно играютъ Cc1 + f4.

8) Cc1 — f4	Кb8 — c6
9) Cf4 — e3	Кc6 — e7

Черные подготовляютъ ходъ d6 — d5. Если на 9-мъ ходѣ Черные играютъ f7 — f6, Бѣлые продолжаютъ O — O, f6 + g5, Ce3 + g5, Кc6 — e7, Фd1 — d2.

10) Кb1 — c3	c7 — c6
11) d4 — d5	c6 + d5

12) Се3 — d4 . . . . .

Неожиданный, но очень хорошій ходъ!

. . . . . Сg7 — е5

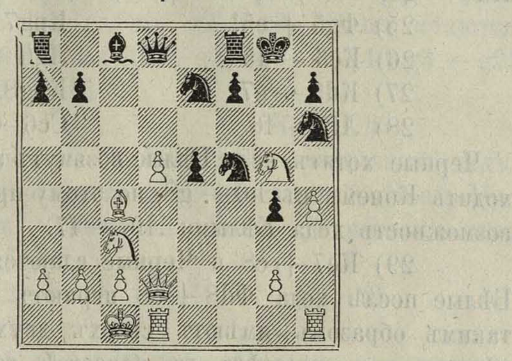
13) е4 + d5 О — О

14) Сd4 + е5 d6 + е5

15) Фd1 — d2 Ке7 — f5

16) О — О — О . . . . .

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Крg8 — g7

17) d5 — d6 Сс8 — d7

Чтобъ задержать дальнѣйшее наступленіе Бѣлой пѣшки.

18) Кg5 — е4 Сd7 — с6

19) Лd1 — f1 Ла8 — с8

Черные имѣютъ намѣреніе ходить Сс6 + е4, Кс3 + е4, Лс8 + с4 и выиграть офицера.

20) Сс4 — b3 f7 — f6

21) Лf1 — f2 . . . . . .

Бѣлые хотятъ усилить нападеніе, сдвоивъ Ладьи на линіи f.

. . . . . Кf5 — d4

Этимъ ходомъ Черные хотятъ избавиться отъ Слона b3, что даетъ возможность Бѣлымъ пойти на пожертвованіе, рѣшающее въ ихъ пользу партію.

22) Ke4 + f6	Kd4 + b3!
23) a2 + b3	Лf8 + f6
24) Фd2 — g5!	Лf6 — g6

Если вмѣсто этого Черные ходятъ Королемъ на f7, Бѣлые продолжаютъ наступленіе Лh1 — f1, Kh6 — g8, d6 — d7, Cc6 + d7, Kc3 — e4.

25) Фg5 + e5!	Kpg7 — g8
26) Kc3 — d5	Лg6 — g7
27) Kd5 — e7!	Kpg8 — h8
28) Лf2 — f6	Cc6 — e4

Черные хотятъ, если Бѣлые возьмутъ этого Слона, ходить Конемъ съ h6 — g8, но этому препятствуетъ возможность хода Бѣлыми Лf6 — f7.

29) Ke7 + c8 и Черные сдаются, такъ какъ Бѣлые послѣ хода Фd8 + c8 играютъ Фe5 + d5 и такимъ образомъ имѣютъ сверхъ двухъ лишнихъ пѣшекъ еще перевѣсъ въ качествѣ, что обезпечиваетъ выигрышъ.

Гамбитъ Авалоса.

33.

Р.	Нейманъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4

3) **Kg1 — f3** g7 — g5

4) **Cf1 — c4** g5 — g4

Этотъ ходъ не такъ силенъ, какъ Cf8 — g7.

5) **Kf3 — e5** . . . . . .

Лучше не трогать съ мѣста Коня, какъ показано въ послѣдующихъ партіяхъ.

. . . . . . **Фd8 — h4!**

6) **Крe1 — f1** . . . . . .

Бѣлые принуждены двигать Короля, такъ какъ при защитѣ его ходомъ g2 — g3, Бѣлые остаются въ выигрышѣ, ходя f4 + g3, Фd1 + g4, g3 — g2! Фg4 + h4, g2 + h1Ф!

. . . . . . **Kg8 — h6**

Тонкій, но въ сущности неправильный ходъ. **Kg8 — h6** образуетъ такъ называемый „Santa-Maria Гамбитъ“, носившій прежде по незнанію имя „Salvio Гамбитъ“.

7) d2 — d4 f4 — f3

8) g2 — g3 . . . . . .

Если g2 + g3, у Черныхъ образуется прекрасное положеніе послѣ хода d7 — d6, Ke4 — d3, g4 + f3. Лучшимъ, однако, ходомъ Бѣлыхъ былъ бы Cc1 — f4.

. . . . . . Фh4 + h3!

9) Крf1 — f2 Фh3 — g2!

10) Крf2 — e3 f7 — f5

11) Kb1 — c3 Kb8 — c6

12) Ke5 — d3 . . . . . .

Бѣлые утрожаютъ выиграть Ферзя ходомъ Kd3—f4.

. . . . . . f5 + e4

13) Kd3 — f4 Kh6 + f5!

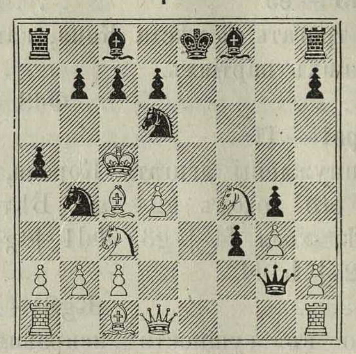
14) Крe3 + e4 Kf5 — d6!

15) Крe4 — d5 Kc6 — b4!

16) Крd5 — c5 a7 — a5 и Черные должны выиграть. Если Бѣлые, чтобъ избѣжать мата

при ходѣ b7 — b6, играютъ d4 — d5, то Черные выигрываютъ въ три хода:

Черные.



Бѣлые.

(17) d4 — d5	b7 — b6!
(18) Крс5 — d4	Фg2 — f2!
(19) Сс1 — е3	Сf8 — g7 ×

или

(17) Кс3 — а4	Кd6 — е4!!
(18) Крс5 — b5	с7 — с6!
(19) Крb5 — b6	Сf8 — е7 и затѣмъ

Слонъ на d8 даетъ матъ.

34.

Михелетъ.	Кіезерицкій.
Бѣлые.	Черные.
1) е2 — е4	е7 — е5
2) f2 — f4	е5 + f4

3) Kg1 — f3	g7 — g5
4) Cf1 — c4	g5 — g4
5) Kf3 — e5	Фd8 — h4!
6) Kpe1 — f1	f4 — f3

Этотъ ходъ, называвшійся прежде „Гамбитомъ Кохрана" (1822 г.), разобранъ у Казенова въ 1817 г. Онъ не такъ силенъ, какъ Kg8 — h6.

7) d2 — d4	. . . . . .

Лучшій отвѣтъ. Шахъ Слономъ на f7 былъ бы потерей темпа, такъ какъ послѣ хода Кре8 — e7 пришлось бы сейчасъ же убрать этого Слона, чтобъ не потерять одну изъ фигуръ отъ хода d7 — d6.

7)	Kg8 — f6
8) Kb1 — c3	Cf8 — g7
9) g2 — g3	Фh4 — h3!
10) Kpf1 — f2	d7 — d6
11) Ke5 + f7	Лh8 — f8
12) Kf7 — g5	Фh3 — g2!
13) Kpf2 — e3	Cg7 — h6

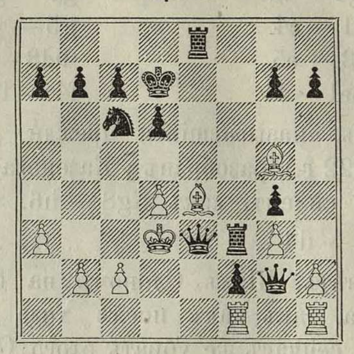
Было бы сильнѣе h7 — h6.

14) Kpe3 — d3	Kb8 — c6
15) a2 — a3	Ch6 + g5
16) Cc1 + g5	Kf6 + ê4

Черные сдѣлали бы лучше, еслибъ ввели черезъ h3 своего Ферзя въ игру.

17) Фd1 — e1	Ce8 — f5
18) Kc3 + e4	f3 — f2
19) Фe1 — e3	Kpe8 — d7
26) Cc4 — d5	Лa8 — e8
21) Лa1 — f1	Cf5 + e4!
22) Cd5 + e4	Лf8 + f3

Черные.



Бѣлые.

Хотя Бѣлые теряютъ Ферзя, тѣмъ не менѣе они выигрываютъ, такъ какъ Ферзь Черныхъ обреченъ на бездѣйствіе.

23) Фе3 + f3	g4 — f3
24) Се4 — f5!	Ле8 — е6
25) d4 — d5	Кс6 — е5!
26) Крd3 — d4	h7 — h5
27) Сg5 — f6	h5 — h4
28) d5 + е6!	Крd7 — е8
29) Сf6 + е5	d6 + е5!
30) Крd4 + е5	h4 + g3

Черные намѣрены Фg2 + h1, Лf1 — h1, g3 — g2 и т. д.

31) Кре5 — f6 и Бѣлые выигрываютъ, такъ какъ послѣ

.	Фg2 + h1

Бѣлые даютъ матъ въ шесть ходовъ:

32) Сf5 — g6!	Кре8 — d8
33) е6 — е7!	Крd8 — d7
34) е7 — е8Ф!	Крd7 — d6
35) Фе8 — е5!	Крd6 — с6

36) Cg6 — e8! Крc6 — b6
37) Фe5 — b5 ×

или

(35) . . . . . . Крd6 — d7
(36) Фe5 — e6! Крd7 — d8
(37) Фe6 — e8 ×

Гамбитъ Макъ-Доннеля.

35.

Дефинкъ.	**Кіезерицкій.**
Черные.	Бѣлые.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 ┼ f4
3) **Kg1 — f3**	g7 — g5
4) **Cf1 — c4**	g5 — g4
5) **Kb1 — c3**	. . . . . .

Бѣлые отдаютъ Коня, чтобъ удержать за собой наступленіе. Сильнѣе было бы вмѣсто Kb1 — c3 ходить d2 — d4 (Гамбитъ Левиса) и еще лучше O—O, ходъ указанный еще въ 1580 — 90 г. славнымъ шахматнымъ игрокомъ Юліемъ Чезаре Полеріо.

.	g4 ┼ f3
6) Фd1 ┼ f3	Kb8 — c6
7) O — O	Cf8 — h6
8) d2 — d4	. . . . . .

Бѣлые жертвуютъ эту пѣшку, чтобы докончить развитіе игры своихъ фигуръ и избѣжать угрожающаго обмѣна Kc6 — e5 на Слона c4.

.	Кс6 + d4
9) Фf3 — h5	Kd4 — e6
10) Сс4 + е6	d7 + е6
11) Cc1 + f4	Ch6 + f4
12) Лf1 + f4	Фd8 — d4!
13) Крg1 — h1	Кg8 — f6
14) Фh5 — h6	Кf6 — d7
15) Лa1 — f1	Лh8 — f8
16) Лf4 + f7	Лf8 + f7
17) Фh6 + е6!	Кре8 — d8

Ходъ Лf7 — е7 далъ бы Бѣлымъ возможность скорой побѣды: Фе6 — g8! Кd7 — f8, Лf1 — f8! Кре8 — d7, Лf8 — d8!

18) Лf1 + f7	с7 — с6
19) е4 — е5	Крd8 — с7

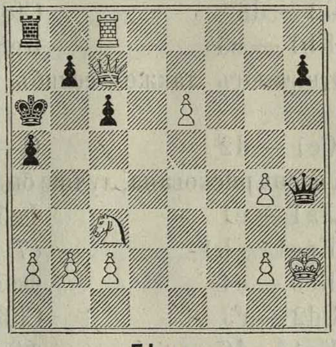
Черные не могутъ брать пѣшки е5 Конемъ d7, такъ какъ можетъ послѣдовать Фе6 — е7 ×. Если же Черные на 19-мъ ходѣ играютъ Фd4 + е5, Бѣлые отвѣчаютъ Лf7 + d7! Сс8 + d7, Фе8 + е5.

20) h2 — h3	. . . . . .

Въ данномъ положенiи Фе6 — е7 и затѣмъ е5 — е6 сильнѣе.

.	а7 — а5
21) Фе6 — е7	Крс7 — b6
22) е5 — е6	Кd7 — е5
23) Фе7 — с7!	Крb6 — а6
24) Лf7 — f8	Фd4 — е3
25) Лf8 + с8	Фе3 — е1!
26) Крh1 — h2	Ке5 — g4!
27) h3 + g4	Фе1 — h4!

Черные.



Бѣлые.

28) Крh2 — g1 Фh4 — e1!

Черные дѣлаютъ вѣчный шахъ Ферземъ. Партія ничья.

Гамбитъ Полеріо. (Муцио-гамб.

36.

Лаза.	Сценъ.
Черные.	Бѣлые.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) Cf1 — c4	g5 — g4
5) 0 — 0	g4 + f3
6) Фd1 + f3	Фd8 — f6

Ферзь угрожаетъ сдѣлать шахъ на d4 и взять Слона c4.

7) e4 — e5 . . . . .

Бѣлые жертвуютъ эту пѣшку, чтобъ воспользоваться позже свободной линіей e для дѣйствія Ладье

.	Фf6 + e5
8) d2 — d3	Cf8 — h6
9) Kb1 — c3	Kg8 — e7

Черные отвѣчаютъ также, еслибъ Бѣлые играли Cc1 — d2.

10) Cc1 — d2	O — O

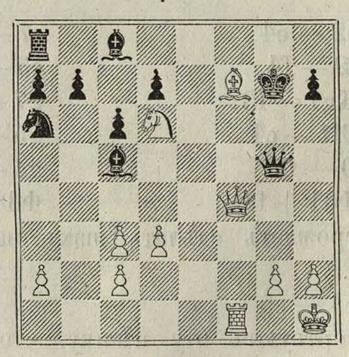
Рокировка очень рискована, лучше было бы Kb8—c6.

11) Лa1 — e1	Фe5 — c5!
12) Kpg1 — h1	c7 — c6
13) Kc3 — e4	Фc5 — f5
14) Cd2 — c3	Ch6 — g7
15) Ke4 — d6	Фf5 — g5
16) Лe1 — e7	. . . . . .

Еще сильнѣе было бы Cc3 + g7, такъ какъ при ходѣ Kpg8 + g7, Лe1 + e7, Фg5 + e7, Kd6—f5! Бѣлые могли выиграть Ферзя.

.	Cg7 + c3
17) Лe7 + f7	Лf8 + f7
18) Cc4 + f7!	Kpg8 — g7
19) b2 + c3	Kb8 — a6
20) Фf3 + f4	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые не только вернули пожертвованнаго офицера, но успѣли развить лучше свою игру и сверхъ того имѣютъ одной пѣшкой больше.

.	Фg5 + f4
21) Лf1 + f4	Ка6 — с7
22) Сf7 — b3	Кс7 — d5
23) Сb3 + d5	с6 + d5
24) Лf4 — f7!	Крg7 — g8

При другомъ ходѣ Бѣлые немедленно выигрываютъ Слона ходомъ Ладьи съ f7 — f8.

25) Лf7 — е7	b7 — b6
26) Ле7 — е8!	Крg8 — g7

27) Ле8 + с8 и Бѣлые, имѣя перевѣсъ одной пѣшки и Коня, должны выиграть.

37.

Когенъ и Фирстъ.	**Киппингъ и Лампертъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) е2 — е4	е7 — е5
2) f2 — f4	е5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) Сf1 — с4	g5 — g4
5) 0 — 0	g4 + f3
6) Фd1 + f3	Фd8 — f6
7) е4 — е5	Фf6 + е5
8) d2 — d3	Сf8 — h6
9) Сс1 — d2	Кg8 — е7
10) Крg1 — h1	. . . . .

Обыкновенное продолженіе Кb1 — с3. Ходомъ Короля Бѣлые угрожаютъ Сd2 — с3, на что Черные

могли бы, еслибъ не было сдѣлано этого хода, Фе5 — с5!

. . . . . . Лh8 — g8

Здѣсь можно было бы рокироваться.

11) Кb1 — c3 c7 — c6

12) Ла1 — e1 Фе5 — c7

Лучше было бы на g7.

13) Кc3 — e4 Лg8 — g6

14) Сd2 — c3 d7 — d5

15) Ке4 — f6! Лg6 + f6

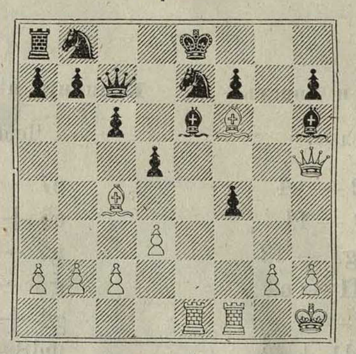
Чернымъ было бы выгоднѣе отступить Королемъ на d8.

16) Сc3 + f6 Сc8 — e6

Лучше было бы Сh6 — f8.

17) Фf3 — h5 . . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые нападаютъ на двухъ Слоновъ противника. Слонъ е6 не защищается въ сущности пѣшкой f7, такъ какъ она прикрываетъ Короля отъ шаха Ферзя.

. . . . . . Ке7 — g6

18) Фh5 + h6 d5 + c4

19) Фd6 + h7 Кg6 — f8

Чтобы предупредить Лe1 — e6!

20) Фh7 — h8 . . . . . .

Бѣлые намѣрены ходомъ Cf6 — e5 пріобрѣсти пѣшку f4.

. . . . . . Кb8 — d7

Черные намѣрены воспрепятствовать этому, но даютъ Бѣлымъ возможность быстраго рѣшенія партіи.

21) Лe1 + e6! f7 + e6

22) Фh8 — h5! Кf8 — g6

23) Фh5 + g6! Крe8 — f8

24) Фg6 — g7! Крf8 — e8

25) Фg7 — e7 ×.

38.

Штейницъ. Бѣлые. **Андерсенъ.** Черные.

1) e2 — e4 e7 — e5

2) f2 — f4 e5 + f4

3) Кg1 — f3 g7 — g5

4) Cf1 — c4 g5 — g4

5) 0 — 0 g4 + f3

6) Фd1 + f3 Фd8 — e7

Черные намѣрены сдѣлать шахъ на c5 и взять Cc4.

7) d2 — d4 . . . . . .

Бѣлые имѣли очень хорошій ходъ Фf3 + f4, если Черные ходятъ затѣмъ Фe7—c5! то d2—d4, Фc5+d4! Cc1 — e3, Фd4 + c4, Фf4 — e5!

. . . . . . Кb8 — c6

8) Кb1 — c3 . . . . . .

Если Бѣлые для прикрытія пѣшки d4 играютъ

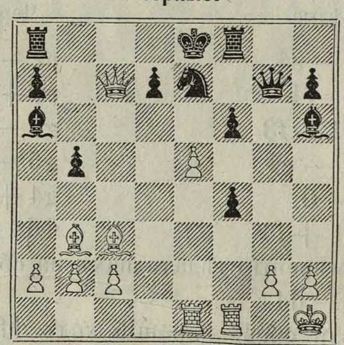
c2 — c3, то Черные Кc6 — e5, d4 + e5, Фe7 — c5! Крg1 — h1, Фc5 + c4 усилили бы свое положеніе.

.	Кc6 + d4
9) Фf3 — d3	Кd4 — e6
10) Кc3 — d5	Фe7 — c5!
11) Крg1 — h1	b7 — b5
12) Сc4 — b3	. . . . . .

Бѣлые не могутъ взять пѣшки b5, такъ какъ Черные, подвинувъ пѣшку c7 — c6, нападутъ ею на двухъ офицеровъ.

.	Сf8 — h6
13) Сc1 — d2	Фc5 — f8
14) Фd3 — c3	Фf8 — g7
15) Кd5 + c7!	Кe6 + c7
16) Фc3 + c7	Кg8 — e7
17) Сd2 — c3	f7 — f6
18) e4 — e5	Лh8 — f8
19) Лa1 — e1	Сc8 — a6

Черные.



Бѣлые.

20) e5 + f6	. . . . . .

Есть лучшій ходъ въ данномъ положеніи! Часто случается, что за хорошимъ ходомъ не видишь лучшаго.

Движеніемъ пѣшки на е5 — е6 Бѣлые открывали бы въ равной мѣрѣ линію е для своихъ Ладей, но не освобождали бы фигуръ противника на лѣвомъ флангѣ изъ стѣсненнаго положенія, въ которомъ они находятся.

. . . . . . Лf8 — f6

21) Сс3 — b4 . . . . . .

Бѣлые не хотятъ мѣны, хотя бы съ выигрышемъ качества, желая удержать въ своихъ рукахъ атаку, которая перешла бы къ Черным послѣ ходовъ Сс3 — f6 Фg7 + f6, затѣмъ Фf6 — с6 и Са6 — b7.

. . . . . . Лf6 — с6

22) Фс7 — а5 Сh6 — g5

23) Сb4 + е7 Сg5 + е7

24) Лf1 + f4 Лс6 — f6

25) Фа5 — с3 . . . . . .

Бѣлые угрожаютъ Фс3 + f6. Еслибъ они ходили Лf4 — е4, Черные отвѣтили бы Са6 — b7, Ле4 + е7! Фg7 + е7, Ле1 + е7! Кре8 + е7 и имѣли бы лучшую игру.

25) . . . . . . Кре8 — d8

Ходъ Кре8—f8 былъ бы выгоденъ Бѣлымъ, такъ какъ тогда Ле1 — f1.

26) Фс3 — а5! Крd8 — с8

27) Сb3 — d5 Ла8 — b8

28) Лf4 — е4 Лb8 — b6

29) h2 — h3 . . . . . .

Чтобъ взять Се7, чего теперь сдѣлать нельзя потому, что Фg7 + е7, Ле1 + е7, Лf6 — f1 ×

. . . . . . Лf6 — е6

Черные предлагаютъ Бѣлымъ выиграть въ качествѣ, чтобъ съ двумя Слонами противъ одной Ладьи перейти въ наступленіе.

30) Сd5 + е6 d7 + е6

31) a2 — a4	b5 — b4
32) Фa5 — h5	. . . . . .

Бѣлые стремяться улучшить положеніе посредствомъ Фh5 — e8! Ce7 — d8, Лe4 — e6.

.	Ce7 — d8
33) Лe1 — d1	Фg7 — e7
34) Лe4 — d4	Cd8 — c7
35) Лd4 — g4	Крc8 — b7
36) Лg4 — g8	Лb6 — c6
37) Фh5 — f3	. . . . . .

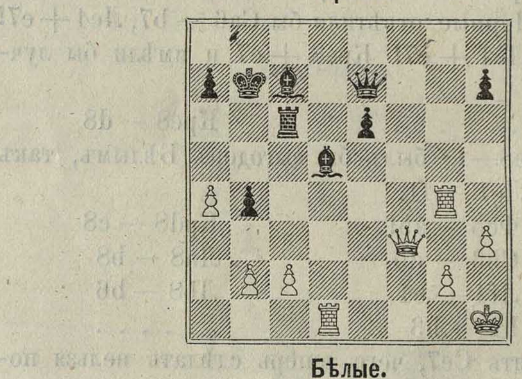
Ферзь удерживаетъ Ладью, которая угрожала взять пѣшку c2.

.	Ca6 — c4

Черные стремятся занять выгодную позицію d5 бѣлымъ Слономъ.

38) Лg8 — g4	Cc4 — d5

Черные.



Бѣлые.

У Черныхъ оба Слона поставлены теперь такъ хорошо, что это рѣшаетъ вскорѣ игру въ ихъ пользу.

39) Фf3 — e2	Фe7 — d6

Черные угрожаютъ матомъ на h2. Бѣлые не могутъ для защиты подвинуть пѣшку g2 — g3, такъ

какъ ее удерживаетъ Слонъ d5, и потому должны ходить Королемъ.

40) Крh1 — g1 Фd6 — h2!

41) Крg1 — f1 Сс7 — b6 и Черные выигрываютъ.

Изъ этой партіи, которая ведена прекрасно съ обѣихъ сторонъ, ясно какъ трудно защищаться, не взирая на численный перевѣсъ, противъ Гамбита Полеріо. Выше было указано, что на 20-мъ ходѣ Бѣлые могли рѣшить игру въ свою пользу.

Гамбитъ Коня съ нападеніемъ на флангъ.

39.

Бѣлые.	Черные.
1) е2 — е4	е7 — е5
2) f2 — f4	е5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) h2 — h4	. . . . . .

Чтобъ избѣжать представлявшейся въ прошлыхъ партіяхъ, послѣ ходовъ Сf1 — с4, g5 — g4, дилеммы: отдать даромъ Коня или дать возможность противнику перейти въ наступленіе.

. . . . . . g5 — g4

Лучшаго отвѣта нѣтъ. Защищать пѣшку g5 Слономъ было бы невыгодно. Подвинуть пѣшку h7 — h6 тоже нельзя, такъ какъ это ведетъ за собой потерю Лh8.

(4) . . . . . . h7 + h6

(5) h4 + g5	h6 + g5

Хуже всего было-бы:

(4)	f7 — f6
(5) Кf3 — g5	f6 + g5
(6) Фd1 — h5!	Кре8 — е7
(7) Фh5 + g5!	Кре7 — е8
(8) Фg5 — h5!	Кре8 — е7
(9) Фh5 — е5!	Кре7 — f7
(10) Сf1 — с4!	d7 — d5
(11) Сс4 + d5!	Крf7 — g6
(12) h4 — h5!	Крg6 — h6
(13) Фе5 + f4!	Фg8 — g5
(14) Фf4 + f8!	Фg5 — g7
(15) d2 — d3 ×	

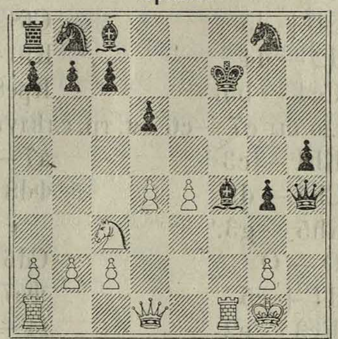
5) Кf5 — е5	h7 — h5
6) Сf1 — с4	Лh8 — h7
7) d2 — d4	Сf8 — h6

Лучше было бы сейчасъ же d6 — d7. Если Черные на 7-мъ ходѣ играютъ f4 — f3, Бѣлые отвѣчаютъ g2 + f3. Болѣе слабый отвѣтъ g2 — g3 образуетъ „Гамбитъ Кiезерицкаго", имя перенесенное на все начало партiи, извѣстное уже почти 300 лѣтъ.

8) Кb1 — с3	d7 — d6
9) Ке5 + f7	Лh7 + f7
10) Сс4 + f7!	Кре8 + f7
11) Сс1 — f4	Сh6 + f4
12) О — О	Фd8 + h4

Ходъ Фd8 — f6 не защищаетъ Слона, такъ какъ Бѣлые все равно выигрываютъ его послѣ Кс3 — d5, также невыгодно бить пѣшку h4.

Черные.



Бѣлые.

13) Лf1 + f4!	Крf7 — e8

Положеніе Короля на линіи g было бы также не хорошо, такъ какъ Бѣлые играютъ Фd1 — d2 и затѣмъ Лa1 — f1.

14) Кc3 — d5	Кb8 — a6
15) Фd1 — f1	Сc8 — e6
16) Лf4 — f8!	Крe8 — d7
17) Фf1 — b5!	c7 — c6
18) Фb5 + b7!	Кa6 — c7
19) Фb7 + c7 ×.	

40.

Эркель. Бѣлые.	**Сценъ.** Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) h2 — h4	g5 — g4
5) Кf3 — e5	Кg8 — f6
6) Сf1 — c4	. . . . . .

Если Конь e5 + g4, слѣдуетъ Кf6 + e4.

.	d7 — d5
7) e4 + d5	Cf8 — d6
8) d2 — d4	Kf6 — h5
9) Cc4 — b5!	Kpe8 — f8

Лучше было бы c7 — c6 см. тр. слѣдующую партію.

10) Kb1 — c3	a7 — a6
11) Cb5 — d3	Фd8 — e7

Сильнѣе Kh5 — g3.

12) O — O	Cd6 + e5
13) d4 + e5	Фe7 + e5
14) Kc3 — e2	f4 — f3
15) Cc1 — h6!	Kpf8 — g8

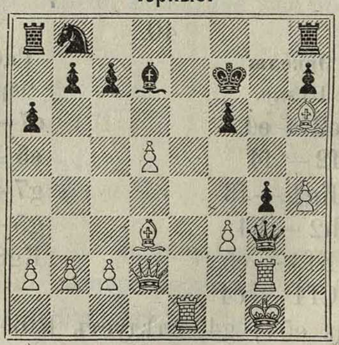
Если Король ходитъ на e8, то можетъ слѣдовать Лf1 — e1: нападеніе на Ферзя, который защищаетъ Короля и потому не можетъ быть убранъ.

16) g2 + f3	Kh5 — g3
17) Лf1 — f2	Cc8 — d7
18) Фd1 — d2	f7 — f6

Черные подвинули эту пѣшку, чтобъ освободить Королю поле f7 и выдвинуть Ладью запертую въ углу.

19) Лa1 — e1	Kpg8 — f7
20) Ke2 + g3	Фe5 + g3!
21) Лf2 — g2	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Фg3 — d6

Если Черные берутъ пѣшку f3 Ферземъ, то Бѣлые ходятъ Лe1—f1 и Ферзь не можетъ брать пѣшки d5, такъ какъ Cd3 — g6! Крf7 — e6, Cg6 — f7! Если же Ферзь вмѣсто того, чтобъ брать пѣшку d5, ходитъ съ f3—h3, то Фd2 — g5 рѣшаетъ дѣло.

22) f3 + g4 a6 — a5

Чтобы освободить мѣсто Коню, пѣшка d5 не можетъ быть взята потому, что Cd3 — g6!

23) g4 — g5 f6 — f5
24) Фd2 — c3 Лh8 — g8
25) Лe1 — e5 Кb8 — a6
26) Cd3 + f5 Фd6 — c5!

Черные вызываютъ обмѣнъ Ферзей, чтобъ ослабить наступленіе Бѣлыхъ, но напрасно.

27) Фc3 + c5 Кa6 + c5
28) Cf5 + h7 Лg8 — e8
29) Лg2 — f2! Cd7 — f5
30) Лf2 + f5 ×.

41.

Розанесъ.	Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Кg1 — f3	g7 — g5
4) h2 — h4	g5 — g4
5) Кf3 — e5	Кg8 — f6
6) Cf1 — c4	d7 — d5
7) e4 + d5	Cf8 — d6
8) d2 — d4	Кf6 — h5
9) Cc4 — b5!	c7 — c6

Этимъ пожертвованіемъ Ла8 Черные пріобрѣтаютъ возможность перейти въ сильное наступленіе.

10) d5 + c6	b7 + c6
11) Ke5 + c6	Kb8 + c6
12) Cb5 + c6!	Kpe8 — f8
13) Cc6 + a8	Kh5 — g3
14) Лh1 — h2	. . . . . .

Ладья, защишая пѣшку h4, находится здѣсь въ полномъ бездѣйствіи, лучше было бы Kpe1 — f2, не смотря на то, что послѣ хода Kg3 + h1!, Ферзь d1 + h1 занялъ бы опасную позицію.

.	Cc8 — f5
15) Ca8 — d5	Kpf8 — g7
16) Kb1 — c3	Лh8 — e8!
17) Kpe1 — f2	. . . .

Если Король станетъ на d2, Черные ходятъ Cd6 — b4. Cd5 — c4, Фd8 + d4! Cc4 — d3, Фd4 — e3 ×

.	Фd8 — b6
18) Kc3 — a4	Фb6 — a6
19) Ka4 — c3	. . . . . .

Если Бѣлые защищатъ Коня пѣшкой b2 — b3, чтобъ затѣмь играть Cd5 — c4, то Черные даютъ имъ матъ въ 4 хода.

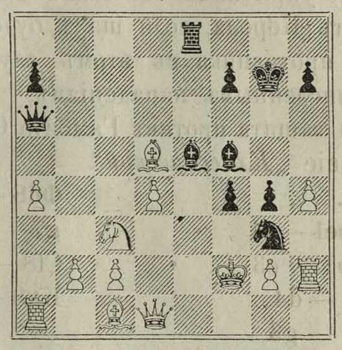
(19) b2 — b3	Фa6 — e2!
(20) Фd1 + e2	Лe8 + e2!
(21) Kpf2 — g1	Лe2 — e1!
(22) Kpg1 — f2	Лe1 — f1 ×

.	Cd6 — e5

Этотътонко разсчитанный ходъ обусловливаетъ выигрышъ Черныхъ. Если Бѣлые берутъ Слона — Черные ходятъ Фa6 — b6! Kpf2 — e1, Фb6 — g1! Kpe1 — d2, Фg1 — e3 ×

20) a2 — a4	. . . . .

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые намѣрены ослабить ходомъ Кc3 — b5 значеніе Ферзя въ этомъ положеніи, но Черные даютъ въ 4 хода блестящій мотъ.

.	Фa6 — f1!
21) Фd1 + f1	Ce5 + d4!
22) Cc1 — e3	Лe8 + e3

Угражаютъ матомъ Лe3 — e2!!

23) Крf2 — g1	Лe3 — e1 ×

Гамбитъ Слона.

42.

Зуле.	Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Cf1 — c4	. . . . .

Этото ходъ даетъ названіе партіи „*Гамбитъ Сло-*

на". Бѣлые не укрываютъ отъ шаха Ферземъ на h4, но отодвигаютъ Короля, если шахъ будетъ сдѣланъ, на f1. Ферзь противника въ этомъ случаѣ подвергается многочисленнымъ нападеніямъ,

Слѣдующая защита противъ Гамбита Слона носила прежде названіе „*Классической*"

.	**Фd8 — h4!**
5) **Крe1 — f1**	**g7 — g5**
5) Кb1 — c3	Сf8 — g7
6) d2 — d4	Кg8 — e7
7) g2 — g3	. . . . . .

Самое сильное продолженіе нападенія.

.	f4 + g3
8) Крf1 — g2	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ хоромъ h2 — g3 взять Ферзя.

.	Фh4 — h6
9) Кg1 — f3	. . . . . .

Бѣлые, не ослабляя наступленія, могутъ продолжать также h2 + g3, Фh6 — g6, Кg1 — f3, или еще лучше h2 — h4, Фh6 — f6, Сc1 — e3, g5 + h4 Фd1 — d3 и Лa1 — f1.

.	Фh6 — g6

Здѣсь можно и g3 + h2 играть.

10) Кf3 + g5	Лh8 — f8

Рокировка была бы опасна.

11) h2 + g3	h7 — h6
12) Кg5 — h3	d7 — d6
13) Кh3 — f4	Фg6 — h7
14) Кf4 — h5	Сg7 — h8

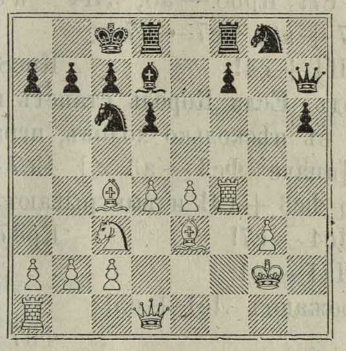
Бѣлые угрожали Кh5 + g7! Фh7 + g7, Сc1 + h6.

15) Лh1 — f1	Кb8 — c6
16) Сc1 — e3	Сc8 — d7
17) Кh5 — f6!	Сh8 + f6
18) Лf1 + f6	Кe7 — g8

Чтобъ защитить пѣшку h6.

19) Лf6 — f4 O — O — O

Бѣлые.



Черные.

Король Черныхъ все еще не въ полной безопасности, какъ показываетъ продолженіе партіи.

20) d4 — d5 Кc6 — e5

21) Фd1 — d4 c7 — c5

22) d5 + c6 . . . . . .

Бѣлые берутъ пѣшку en passant. Если они отступаютъ Ферземъ, то Слонъ c4 теряетъ защиту.

. . . . . . Кe5 + c6

23) Фd5 — d2 Кc6 — e5

24) Сc4 — d5 Кg8 — e7

Черные оставляютъ пѣшку a7 подъ ударомъ, чтобъ выиграть время для контръ-аттаки.

25) Сe3 + a7 Лf8 — g8

26) Кc3 — e2 . . . . . .

Бѣлые очищаютъ діогнальную (c3, b4 и a5) дорогу своему Ферзю.

. . . . . . Кe7 + d5

27) e4 + d5 Сd7 — g4

28) Сa7 — b6 Сg4 + e2

29) Фd2 — c3! Ce2 — c4

Прекрасно! Если Король ступитъ на d7, то Фc3 — c7! Крd7 — e8, Фc7 + d8 ×, при ходѣ на b8, слѣдуетъ Фc3 — c7! Крb8 — a8, Лf4 — a4! Ce2 — a6, Лa4 + a6! b7 + a6, Фc7 — a7 ×

30) Лf4 + c4! Крc8 — d7

Лучшій ходъ. Если Король станетъ на b8, бѣлые выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ, играя Cb6 — c7! Крb8 — c8 [иначе Фc3 — a3 ×] Cc7 + d6! Если Кc5 + c4, то Фc3 + c4! и выигрываютъ.

31) Лc4 — c7! Крd7 — e8

32) Лa1 — e1 . . . . . .

Бѣлые угрожаютъ Лe1 + e5!

. . . . . . Фh7 — f5

33) Лc7 + b7 Лd8 — c8

34) Cb6 — c7 Лg8 — g6

Обѣ партіи ведены очень осторожно.

35) Фc3 — c6! Крe8 — f8

36) Cc7 + d6! Лg6 + d6

Если-бъ Король пошелъ на g8, Бѣлые выиграли бы перевѣсомъ пѣшекъ, послѣ хода Фc6 + c8! Фf5 + c8, Лb7 — b8.

37) Фc6 + d6! Крf8 — g8

Партія признана ничьей. Если Бѣлые берутъ Коня, Черные выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ послѣ Лc8 + c2!. Если-же, чтобъ избѣжать этого хода, они играютъ на 38-омъ ходѣ c2 — c3, Лb7 — b8 или Лb7 — c7, то Черные

(38) . . . . . . Фf5 — f3!

(39) Крg2 — g1 Фf3 + g3!

(40) Крg1 — f1 Фg3 — f3!

или

(40) Крg2 — h2 Кe5 — g4!

(41) Крh2 — h3 Кg4 — f2!

(42) Крh3 — h2 Кf2 — g4! дѣлаютъ вѣчный шахъ.

43.

Андерсенъ. **Левенталь.**

Бѣлые. Черные.

1)	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2)	**f2 — f4**	**e5 + f4**
3)	**Cf1 — c4**	**Фd8 — h4!**
4)	**Крe1 — f1**	**g7 — g5**
5)	Кb1 — c3	Cf8 — g7
6)	d2 — d4	Кg8 — e7
7)	Кg1 — f3	. . . . .

И это продолженіе наступленія можетъ быть рекомендовано.

		Фh4 — h5
8)	h2 — h4	h7 — h6

Лучшій ходъ, Бѣлые угрожали Крf1—g1 и затѣмъ h4 + g5.

9)	e4 — e5	Кe7 — f5
10)	Крf1 — g1	Кf5 — g3

Движеніе Конемъ на g3 даетъ бѣлымъ возможность къ изящному окончанію партію.

11)	Лh1 — h2	. . . . .

Угроза взять пѣшку g5.

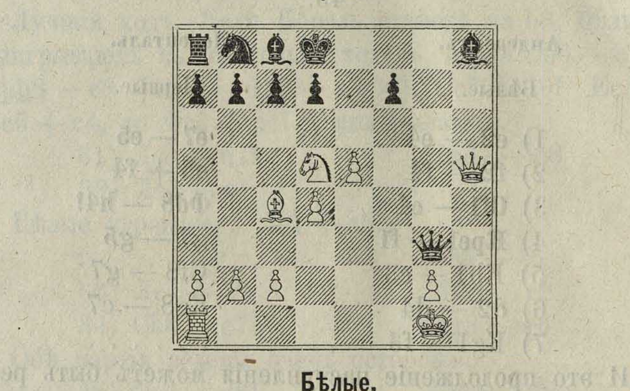
		Фh5 — g6
12)	Кc3 — d5	Крe8 — d8

Черные должны прикрыть пѣшку c7, если Ферзь Черныхъ ходитъ на c6, Бѣлые все таки выигрываютъ пѣшку g5 послѣ хода Cc4 — b3.

9

13) h4 + g5	h6 + g5
14) Лh2 + h8!	Cg7 + h8
16) Кf3 + g5	Фg6 + g5
16) Cc1 + f4	Фg5 — h4
17) Cf4 + g3	Фh4 — g3

Черные.



Бѣлые.

18) Фd1 — h5 и выигрываютъ.

Черные могутъ поставить Ферзя на g7 или же попробовать играть пѣшкой d7 — d6. Въ первомъ случаѣ Бѣлые продолжаютъ партію слѣдущимъ образомъ:

(19) Фh5 — h4!	f7 — f6
(20) e5 + f6	Фg7 — f7
(21) Фh4 + h8!	Фd7 — e8
(22) Фh8 + e8!	Кpd8 + e8
(23) Кd5 + c7!	

Во второмъ Бѣлые выигрываютъ, ходъ Фh5 + h8! Кpd8 — d7, Лa1 — f1.

Фланговый Гамбитъ противъ гамбита Слона.

44.

Андерсенъ.	**Кіезерицкій.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**e7 — e5**
2) **f2 — f4**	**e5 + f4**
3) **Cf1 — c4**	**Фd8 — h4!**
4) **Крe1 — f1**	**b7 — b5**

Этимъ ходомъ (*Гамбитъ Бріана*) Черные получаютъ возможность ввести въ игру Ферзева Слона на b7 или a6 для нападенія на Короля Бѣлыхъ.

5) Cc4 + b5	Kg8 — f6
6) Kg1 — f3	. . . . . .

Чтобъ предупредить сильное нападеніе Черныхъ при ходѣ Kf6 — g4.

.	Фh4 — h6
7) d2 — d3	Kf6 — h5

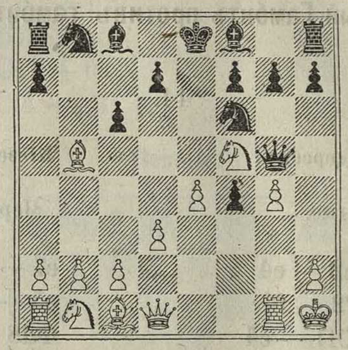
Черные ходомъ Kh5 — g3! могутъ выиграть въ качествѣ.

8) Kf3 — h4	Фh6 — g5
9) Kh4 — f5	c7 — c6
10) g2 — g4	Kh5 — f6

Если Черные берутъ эту пѣшку en passant, то Ферзь ихъ оказывается подъ ударомъ Слона c1.

11) Лh1 — g1	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Этимъ ходомъ Ладьи, которая защищаетъ пѣшку g4, подвергнутую двойному нападенію, Бѣлые пріобрѣтаютъ очень сильную игру, не взирая на то, что Черные могутъ взять Слона b5.

.	c6 + b5
12) h2 — h4	Фg5 — g6
13) h4 — h5	Фg6 — g5
14) Фd1 — f3	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ теперь ходомъ Cc1 + f4 выиграть Ферзя. Конь f6 долженъ очистить мѣсто для Ферзя, и такъ какъ пожертвованіе его за пѣшку не улучшаетъ положенія Черныхъ, то другого не остается ни чего, какъ

.	Кf6 — g8
15) Cc1 + f4	Фg5 — f6
16) Кb1 — c3	Cf8 — c5
17) Кc3 — d5	Фf6 — b2
18) Cf4 — d6	. . . . . .

Очень остроумная комбинація. Бѣлые жертвуютъ своей тяжелой артилеріей и затѣмъ даже Ферземъ, чтобъ сдѣлать матъ тремя легкими офицерами.

. . . . . . Cc6 + g1

Если Слонъ беретъ Слона, то

(19) Kf5 + d6! Кре8 — d8 [иначе Фf3 + f7 ×]

(20) Kd6 + f7! Крd7 — e8

(21) Kf7 — d6! Кре8 — d8

(22) Фf3 — f8 ×

19) e4 — e5 . . . . . .

Чтобъ отнять у пѣшки g7 защиту Ферзя

. . . . . . Фb2 + a1!

20) Крf1 — e2 . . . . . .

Теперь угрожаетъ Kf5 + g7! Кре8 — d8, Cd6 — c7 ×. Черные, чтобъ прикрыть поле c7 ходятъ.

. . . . . . Kb8 — a6

Бѣлые послѣ этого даютъ матъ въ три хода

21) Kf5 + g7! Кре8 — d8

22) Фf3 — f6! Kg8 + f6

23) Cd6 — e7 ×

Игра Коня противъ гамбита Слона.

45.

Нейманъ.	**де-Ривіеръ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Cf1 — c4	Kg8 — f6

Эта защита, называемая „Берлинской“, даетъ почти равную игру противникамъ.

4) Kb1 — c3 . . . . . .

Въ отвѣтъ на e4 — e5 послѣдовало бы d7 — d5.

.	d7 — d5

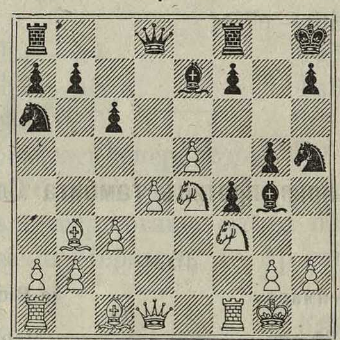
Безъ этого пожертвованія Черные съ трудомъ могли бы развить свою игру.

5) Cc4 + d5	Cf8 — b4
6) Kg1 — f3	O — O
7) O — O	c7 — c6
8) Cd5 — b3	Cc8 — g4
9) d2 — d3	Kf6 — h5

Въ отвѣтъ на Cg4 + f3, Бѣлые получаютъ хорошо развитую игру, двигая Фd1 + f3, Фd8—d4! Kpg1—h1 Cb4 + c3, b2 + c3, Фd4 + c3, Cc1 + f4.

10) d3 — d4	g7 — g5
11) e4 — e5	Kb8 — a6
12) Kc3 — e4	Cb4 — e7
13) c2 — c3	Kpg8 — h8

Черные.



Бѣлые.

Ошибка, давшая Бѣлымъ возможность сильнаго нападенія.

14) Cb3 + f7	. . . . .

Начало на много ходовъ впередъ разсчитанной комбинаціи.

.	Лf8 + f7
15) Кf3 + g5	Фd8 — d7

Если Cg4 + d1, Бѣлые отвѣчаютъ Кg5 + f7 Крh8 — g7, Кf7 + d8.

16) e5 — e6	. . . . . .

Лучше, чѣмъ брать Ладью.

.	Cg4 + e6
17) Фd1 + h5	Ce7 — g5
18) Кe4 + g5	Лf7 — f5
19) Cc1 + f4	Ce6 — c4
20) Cf4 — e5!	Крh8 — g8

Отвѣтомъ на Лf5 + e5, было бы Лf1 — f7

21) Лf1 + f5	Фd7 + f5
22) Фh5 — h6	. . . . . .

Чтобъ удалить Ферзя Черныхъ съ линіи f.

.	Фf5 — g6
23) Фh6 — h4	Лa8 — f8
24) Кg5 — e4	Cc4 — d3
25) Кe4 — f6!	Крg8 — f7
26) Лa1 — e1	Кa6 — c7
27) Ce5 — d6	Кc7 — e6

Черные не могли избѣжать потери въ качествѣ.

28) Cd6 + f8	Кe6 + f8
29) Кf6 — g4	Крf7 — g8
30) Кg4 — h6!	Крg8 — h8
31) Лe1 — e8	. . . . . .

Очевидно, что Черные не могутъ взять этой Ладьи.

.	Крh8 — g7
32) Лe8 — e7!	Крg7 — h8

33) Фh4 — f4 и Черные сдаются.

Центральный гамбитъ противъ гамбита Слона.

46.

Шультенъ.	**Морфи.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	e5 + f4
3) Cf1 — c4	d7 — d5

Черные отдаютъ обратно взятую пѣшку, но за то быстро развиваютъ свою игру.

4) e4 + d5 . . . . . .

Гораздо сильнѣй было бы Cc4 + d5.

. . . . . . Cf8 — d6

Слонъ не можетъ идти на c5, такъ какъ Бѣлые ходомъ d2 — d4 выигрываютъ темпъ.

5) Kb1 — c3	Kg8 — f6
6) d2 — d4	O — O
7) Kg1 — e2	. . . . . .

Лучше было бы Kg1 — f3. Бѣлые ведутъ игру такъ, чтобъ взять пѣшку f4. Если Черные защищаютъ ее Kf6 — h5, то рокировкой Бѣлые нападутъ на нее еще одной фигурой, улучшая свое положеніе. Черные жертвуютъ этой пѣшкой взамѣнъ возможности нападенія.

.	f4 — f3
8) g2 + f3	Kf6 — h5

Для того, чтобъ сдѣлать шахъ Ферземъ на h4.

9) h2 — h4	Лf8 — e8
10) Kc3 — e4	Cd6 — g3!
11) Kpe1 — d2	. . . . . .

Бѣлые могли играть Ke4+g3, Kh5+g3, Лh1—h2.

. . . . . . Cg3 — d6

Слонъ сдѣлалъ свое дѣло. Помѣшавъ Бѣлымъ рокироваться, онъ отступаетъ отъ нападающихъ на него Коней.

12) Крd2 — c3 . . . . . .

Чтобъ освободить Ферзева Слона.

. . . . . . b7 — b5

Черные жертвуютъ пѣшкой ради возможности наступленія.

13) Cc4 + b5 c7 — c6

Чтобъ ходить Фd8 — a5!

14) Ke4 + d6 Фd8 + d6

15) Cb5 — a4 . . . . . . поневолѣ, такъ какъ d5 + c6 или Cb5 + c6 и отвѣтъ на это Kb8 + c6 будетъ только способствовать развитію игры противника при ходѣ же Cb5 — d3 Черные съиграютъ c6 + d5, такъ что Бѣлые принуждены отступить Слономъ на a4, чѣмъ даютъ Чернымъ возможность перейти въ наступленіе ходомъ:

. . . . . . Cc8 — a6

16) Лh1 — e1 Kb8 — d7

17) b2 — b3 . . . . . .

Чтобъ обезпечить отступленіе Королю.

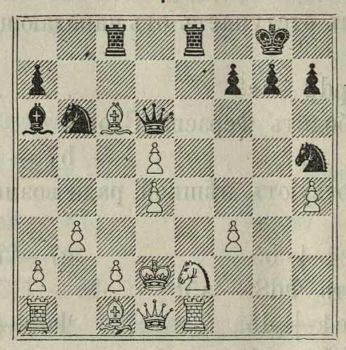
. . . . . . Kd7 — b6

18) Ca4 + c6 Лa8 — c8

19) Крc3 — d2 . . . . . .

Если Король ходитъ на b2, то ходы Черныхъ съ 21—24, заставляющіе его стать на b2, были бы излишни.

Черные.



Бѣлые.

.	Лс8 + с6
20) d5 + с6	Са6 + е2
21) Ле1 + е2	Фd6 + d4!
22) Крd2 — е1	Фd4 — g1!
23) Крd2 — е2	Ле8 — d8!
24) Крd2 — с3	Фg1 — с5!

Этотъ шахъ сильнѣй, чѣмъ ходъ Фg1 + d1.

25) Крс3 — b2	. . . . .

Теперь, когда Король загнанъ на b2, Черные дѣлаютъ рѣшительный ходъ,

. . . . . Кb6 — а4! который, за потерю 2 пѣшекъ и принесенные жертвы качествомъ, даетъ имъ Ферзя и Ладью. Бѣлые не могутъ взять Коня, такъ какъ получаютъ матъ. Если же Король ходитъ

26) Крb2 — b1, то	Ка4 — с3!
27) Крb1 — b2	Кс3 + d1!
28) Крb2 — b1	Кd1 — с3!
29) Крb1 — b2	Кс3 + е2 и Черные выигрываютъ.

Отказанный Королевскій Гамбитъ.

47.

Нейманъ.	Дюфренъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	Cf8 — c5

Лучшій ходъ, если Черные не берутъ пѣшки f4. Бѣлые не могутъ брать пѣшки e5, такъ какъ Фd8 — h4! даетъ Чернымъ несомнѣнный перевѣсъ.

3) Кg1 — f3	d7 — d6
4) Cf1 — c4	Кg8 — f6
5) Кb1 — c3	O — O
6) d2 — d3	Кf6 — g4

Преждевременное нападеніе.

7) Лh1 — f1	Кg4 + h2

Ошибка, дающая Бѣлымъ свободную линію h для дѣйствія Ладьи.

8) Лf1 — h1	. . . . . .

Если Бѣлые ходятъ Кf3 + h2, Черные отвѣчаютъ Фd8 — h4!

.	Кh2 — g4
9) Фd1 — e2	Cc5 — f2!

Бѣлые лишены права на рокировку, но Черные теряютъ при этомъ нѣсколько важныхъ темповъ.

10) Крe1 — f1	Кb8 — c6
11) f4 — f5	. . . . . .

Бѣлые намѣрены ходить Кf3 — g5, въ отвѣтъ на что Чернымъ лучше всего играть Кg4 — f6, т. е. оставить Cf2 безъ защиты.

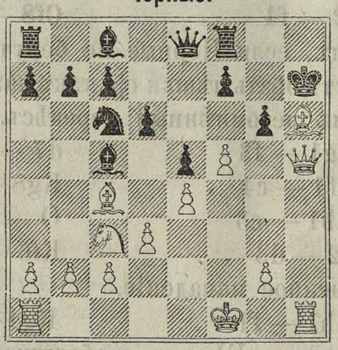
.	Cf2 — c5

Приинужденное отступленіе Слона даетъ Бѣлымъ время къ новому нападающему ходу.

12) Kf3 — g5	Kg4 — h6
13) Фe2 — h5	Фd8 — e8
14) Kg5 + h7	Kpg8 + h7
15) Cc1 + h6	g7 — g6

Если Черные вмѣсто этого берутъ Слона h6, Бѣлые всеравно даютъ матъ въ два хода.

Черные.



Бѣлые.

16) Фh5 + g6!	f7 + g6
17) Ch6 + f8 ×.	

Отказанный Королевскій Гамбитъ съ Контръ-Гамбитомъ.

48.

М.	Нейманъ.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) f2 — f4	d7 — d5

3) e4 + d5 . . . . . .

Прекрасно! Въ отвѣтъ на Фd8 + d5 слѣдуетъ Кb1 — с3, на Cf8 — d6 Бѣлые играютъ Кg1 — f3.

. . . . . . e5 — e4

Защита Фалькбеера, дающая возможность нападенія взамѣнъ потерянной пѣшки.

4) Cf1 — b5! c7 — c6
5) d5 + c6 b7 + c6
6) Cb5 — c4 . . . . . .

Лучшее поле для отступленія Слона въ этомъ положеніи.

. . . . . . Кg8 — f6

Если Черные вмѣсто этого ходятъ Cf8 — c5, то Cc4 + f7! Крe8 + f7, Фd1 — h5! g7 — g6, Фh5 + c5 они теряютъ пѣшку и право на рокировку.

7) d2 — d4 Cf8 — d6

Черные могли бы брать en passant, но безъ всякой выгоды.

8) Кg1 — e2 O — O
9) h2 — h3 Кb8 — d7
10) O — O Кd7 — b6
11) Cc4 — b3 c6 — c5

Ходъ этой пѣшки на с4 лишаетъ Бѣлыхъ Слона.

12) d4 + c5 . . . . . .

Было бы лучше с2 — с3, такъ какъ теперь Слонъ Черныхъ можетъ занять сильную позицію.

. . . . . . Cd6 + c5!
13) Крg1 — h1 Фd8 — e7
14) Кb1 — c3 Cc8 — b7
15) Фd1 — e1 e4 — e3

Этотъ ходъ лишаетъ выхода Слона c1 и открываетъ Слону b7 діагональную линію.

16) Кe2 — g3 Лa8 — d8
17) f4 — f5 Лf8 — e8

18) Кс3 — а4 Кb6 + а4
19) Сb3 + а4 е3 — е2

Черные выигрываютъ.

Закрытыя партіи.

Всѣ партіи, въ которыхъ Королевскія пѣшки не ходятъ на два шага впередъ въ первомъ ходѣ, называются *закрытыми*. Онѣ отличаются не особенно быстрымъ развитіемъ игры фигуръ и вся партія ведется съ обѣихъ сторонъ сравнительно медленно.

Пѣшка С противъ пѣшки Е.

49.

Сценъ.	**Андерсенъ.**
Черные.	Бѣлые.
1) е2 — е4	с7 — с5

Ходъ этотъ, шуточно названный *Сицилійской партіей*, непозволяющій Бѣлымъ занять центръ своими пѣшками, считается очень хорошимъ.

2) Кg1 — f3 Кb8 — с6
3) Кb1 — с3 . . . . . .

Лучше бы было d2 — d4.

. . . . . . е7 — е6
4) Сf1 — с4 а7 — а6

Черные хотятъ удержать Коня отъ хода на b5 и угрожаютъ въ то же время подвинуть b7 — b5, вслѣдствіе чего Бѣлые принуждены защищаться.

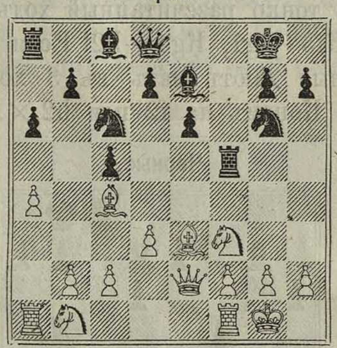
5) a2 — a4	Kg8 — e7
6) Фd1 — e2	Ke7 — g6
7) d2 — d3	Cf8 — e7
8) Cc1 — e3	O — O
9) O — O	. . . . .

Бѣлые должны были здѣсь играть d3—d4, c5+d4, Kf3 + d4.

.	f7 — f5
10) e4 + f5	Лf8 + f5
11) Kc3 — b1	. . . . . .

Бѣлымъ угрожала потеря офицера при ходѣ Черныхъ d7 — d5.

Черные.



Бѣлые.

.	b7 — b6
12) c2 — c3	Cc8 — b7
13) Kb1 — d2	Фd8 — c7
14) d3 — d4	Kg6 — f4
15) Фe2 — d1	Лa8 — f8

Черные прекрасно развили свою игру.

16) d4 + c5	b6 + c5
17) Ce3 + f4	. . . . .

Обмѣнъ тѣмъ болѣе необходимъ, что Бѣлымъ угрожаетъ Kf4 + g2, Kpg1 + g2, Kc6 — e5.

. . . . . . Фc7 + f4

18) Лf1 — e1 Kc6 — e5

19) Cc4 — e2 Лf5 — g5

Бѣлые теперь угрожаетъ потеря офицера при обмѣнѣ на f3, такъ какъ пѣшка g2 не можетъ двинуться съ мѣста.

20) Kpg1 — f1 . . . . . .

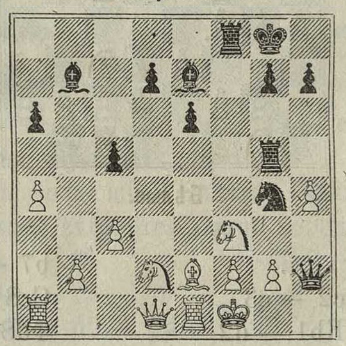
Бѣлые не могутъ взять Ладьи, такъ какъ Ферзь даетъ матъ въ 2 хода.

. . . . . . Ke5 — g4

21) h2 — h4 Фf4 — h2

Это очень тонко разсчитанный ходъ, угрожающій Фh2 — h1! Kf3 — g1, Kg4 + h2! Если Бѣлые берутъ Ферзя, Черные даютъ матъ въ 3 хода: Лf8 + f2! Лf2 + g2! и Конемъ на f2 или h2 ×.

Черные.



Бѣлые.

22) Ce2 — c4 Фh2 — h1!

23) Kpf1 — e2 Фh1 + g2

24) Kf3 + g5 . . . . . .

Послѣ h4 + g5 слѣдуетъ Лf8 + f3.

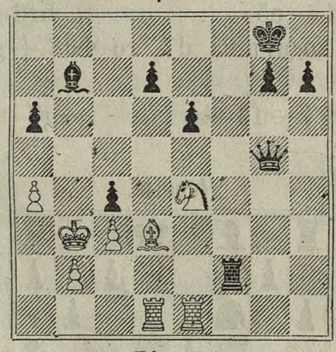
.	Ce7 + g5
25) h4 + g5	Фg2 + f2!
26) Kpe2 — d3	Фf2 — f5!
27) Kpd3 — e2	Фf5 — e5!
28) Kpe2 — d3	Kg4 — f2!
29) Kpd3 — c2	Фe5 — f5!
30) Kpc2 — b3	Kf2 + d1
31) Лa1 — d1	Фf5 + g5

Бѣлые взяли Ферзя и три пѣшки взамѣнъ Ладьи и Коня.

32) Cc4 — d3	Лf8 — f2
33) Kd2 — e4	c5 — c4!

Новый глубоко разсчитанный ходъ. Если Бѣлые берутъ Королемъ, Черные выигрываютъ Коня e4 ходомъ d7 — d5! если же они возьмутъ Слономъ, то послѣдуетъ Cb7 + e4, Лe1 + e4, d7 — d5 — потеря Слона.

Черные.



Бѣлые.

34) Kpb3 — a2	Cb7 + e4
35) Cd3 + e4	Фg5 — a5
36) Лd1 — a1	. . . . . .

Въ отвѣтъ на Kpa2 — a3 послѣдуетъ рѣшающій партію ходъ Фa5 — b6.

. . . . . . Фа5 + c3 и Черные выигрываютъ.

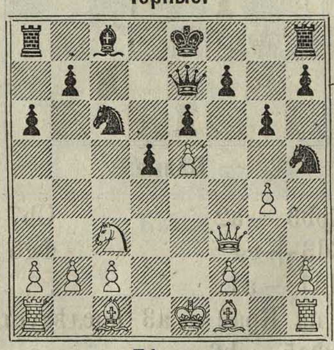
50.

Левенталь.	**Морфи.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	c7 — c5
2) d2 — d4	c5 + d4
3) Kg1 — f3	e7 — e6
4) Kf3 — d4	Kb8 — c6
5) Kd4 — b5	a7 — a6
6) Kb5 — d6!	Cf8 + d6
7) Фd1 + d6	Фd8 — e7
8) Фd6 — g3	Kg8 — f6
9) Kb1 — c3	d7 — d5
10) e4 — e5	Kf6 — h5

Если Конь ходитъ на d7, то Фg3 + g7, а затѣмъ f2 — f4.

11) Фg3 — f3	g7 — g6
12) g2 — g4	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Кс6 + е5

Въ отвѣтъ на Кh5 — g7, Бѣлые выигрываютъ качествомъ, играя Фf3—f6, О—О, Сс1—h6, Кg7—е8, Фf6 + е7 и затѣмъ Сh6 + f8.

13) Фf3 — е2 Ке5 + g4
14) Фе2 + g4 . . . . . .

Бѣлые взяли легкаго офицера взамѣнъ 2-хъ пѣшекъ.

. . . . . . е6 — е5
15) Фg4 — а4! Сс8 — d7
16) Фа4 — b3 d5 — d4
17) Фb3 + b7 О — О
18) Кс3 — d5 Фе7 — d6

Угрожаетъ Сd7 — с6.

19) Сf1 — g2 е5 — е4
20) с2 — с4 f7 — f5

Черные не берутъ en passant, чтобъ сохранить свою свободную пѣшку.

21) Фb7 — b4 . . . . . .

Бѣлые стремятся къ обмѣну Ферзей, чтобъ воспользоваться всѣми выгодами перевѣса въ офицерахъ.

. . . . . . Фd6 — е5
22) Фb4 — е7 Сd7 — е6
23) Фе7 — с7 . . . . . .

Желаемый обмѣнъ Ферзей достигнутъ, такъ какъ если Черные ходятъ Ферземъ на h8, Бѣлые выигрываютъ, играя Конемъ d5 — е7!

. . . . . . Фе5 — g7
24) Фе7 + g7! Кh5 + g7
25) Кd5 — b6 Ла8 — b8
26) с4 — с5 Кg7 — h5
27) b2 — b4 Крg8 — f7
28) О — О g6 — g5

29) Лf1 — d1	Лf8 — d8
30) Cc1 + g5	Лd8 — g8

Бѣлые выиграли темпъ.

31) h2 — h4	Лg8 — g6
32) Лd1 + d4	Лb8 — g8
33) Кb6 — d7	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ Кd7 — e5!

.	Лg6 + g5

Послѣдняя попытка нападенія.

34) h4 + g5	Лg8 + g5
35) Крg1 — h2	Кh5 — f4
36) Cg2 — f1	Лg5 — h5!
37) Крh2 — g3	Кf4 — d5
38) f2 — f4	. . . . . .

Чтобъ противуставить ходу f5 — f4!

.	e4 + f3
39) Кd7 — e5!	Крf7 — f6
40) Кe5 + f3	Лh5 — h6
41) Лa1 — e1	Лh6 — g6!
42) Крg3 — f2	Кd5 — c3
43) Cf1 — d3	Ce6 — d5
44) Cd3 + f5	Лg6 — g7

45) Лd4 — f4 и Черные сдаются.

51.

Паульсонъ.	**Нейманъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) **e2 — e4**	**c7 — c5**
2) Кb1 — c3	Кb8 — c6
3) g2 — g3	d7 — d6

4) Cf1 — g2 e7 — e5

Этимъ ходомъ Черные намѣрены задержать пѣшку e4 и тѣмъ стѣснить движенія Слона g2.

5) Кg1 — e2 Кg8 — f6

6) O — O h7 — h5

Начало нападенія на позицію рокировки.

7) d2 — d3 h5 — h4

8) Cc1 — g5 h4 — h3

9) Cg2 — h1 Cf8 — e7

10) f2 — f4 Кf6 — g4

Конь намѣренъ ходомъ на e3 выиграть качествомъ.

11) Cg5 + e7 Кc6 + e7

12) Фd1 — d2 f7 — f6

13) Ch1 — f3 Кg4 — h6

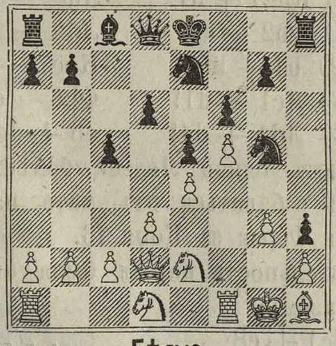
14) f4 — f5 Кh6 — f7

15) Кc3 — d1 Кf7 — g5

16) Cf3 — h1 . . . . . .

Это отступленіе можетъ быть объяснено лишь исключительной любовью къ Слонамъ, вслѣдствіе которой Бѣлые стремятся избѣгнуть обмѣна, вообще же разницы между Конемъ и Слономъ не существуетъ.

Черные.



Бѣлые.

. . . . . . Сс8 — d7

17) с2 — с3 Ла8 — с8

18) d3 — d4 с5 + d4

19) с3 + d4 Фd8 — b6

20) Кd1 — f2 Сd7 — b5

Черные желаютъ обмѣна на полѣ е2, чтобъ выиграть пѣшку d4.

21) d4 + е5 d6 + е5

22) Лf1 — d1 Сb5 — е2

23) Фd2 + е2 Ке7 — с6

24) Ла1 — с1 . . . . . .

Чтобъ не пустить Коня на d4.

. . . . . . Кре8 — е7

25) b2 — b3 Кс6 — d4

26) Фе2 — b2 Лh8 — d8

27) b3 — b4 Фb6 — b5

Черные могутъ кончить партію и другимъ путемъ:

(27) . . . . . . Лс8 — с1

(28) Лd1 + с1 . . . . . .

Если Бѣлые на 28 ходѣ играютъ Фb2 + с1, слѣдуетъ Кd4 — е2!

. . . . . . Кd4 — f3!

(29) Сh1 + f3 Кg6 + f3!

(30) Крg1 + h1 Лd8 — d2

(31) Фb2 — а3 Лd2 + f2

(32) b4 — b5! Кре7 — d7

(33) Лс1 — d1! Фb6 — d4

(34) Лd1 + d4! е5 + d4

Бѣлые имѣютъ одной Ладьей болѣе, такъ какъ Черные, чтобъ избавиться отъ мата на f1 или h2, должны отдать Ферзя за Коня f3.

Въ дѣйствительности партія была окончена слѣдующимъ образомъ:

28) Лс1 + с8 . . . . . .

Черные.



Бѣлые.

Черные даютъ матъ въ 4 хода.

.	Кg5 + f3!
29) Сh1 + f3	Кd4 + f3!
30) Крg1 — h1	Лd8 + d1!
31) Кf2 — d1	Фb5 — f1 X

Закрытая нормальная партія.

52.

Штейницъ.	**Винаверъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e6

Это самый сильный изъ всѣхъ существующихъ отвѣтовъ и потому иронически называется „французской партіей“.

2) d2 — d4	d7 — d5
3) Кb1 — c3	. . . . . .

Лучше, чѣмъ брать пѣшку d5. Не должно также

двигать пѣшкой на e5, такъ какъ Черные нападутъ на центръ, играя c7 — c5, c2 — c3, Kb8 — c6, Фd8 — b6.

.	Cf8 — b4
4) e4 + d5	e6 + d5
5) Cf1 — d3	Cc8 — e6

Лучше было бы очистить мѣсто для рокировки ходомъ Kg8 — f6.

6) Kg1 — f3	h7 — h6
7) O — O	Cb4 + c3
8) b2 + c3	Kb8 + d7
9) Лa1 + b1	Kd7 — b6

Плохой ходъ. Конь на этомъ полѣ служитъ только лишь для защиты пѣшки b6. Слѣдовало играть Лa8 — b8.

10) Kf3 — e5	Kg8 — e7
11) f2 — f4	. . . . . .

Если Черные рокируютъ, Бѣлые двигаютъ пѣшку на f5, а затѣмъ на f6.

.	Ce6 — f5
12) Cd3 + f5	Ke7 + f5
13) Cc1 — a3	. . . . . .

Если Черные, чтобъ выиграть въ качествѣ пойдутъ Kf5 — e3, то они останутся въ проигрышѣ, такъ какъ Фh1 — h5, Фd8 — f6, Лf1 — e1 или g7 — g6, Ke5 + g6, f7 + g6, Фh5 + g6! Kpe8 — d7, Фg6 — f7! Kpd7 — c8, Фf7 — e6!

.	Kf5 — d6

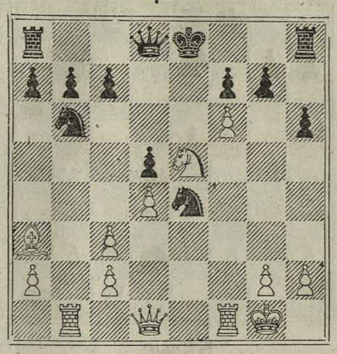
Чтобъ имѣть возможность рокировать.

14) f4 — f5	. . . . . .

Если Черные теперь рокируются, Бѣлые играютъ f5 — f6.

.	Kd6 — e4
15) f5 — f6	. . . . .

Черные.



Бѣлые.

Прекрасно сыграно! Черные не могутъ брать ни Конемъ, ни пѣшкой. После g7 + f6 слѣдуетъ Фd1 — h4, въ отвѣтъ на Ke4 + f6, Бѣлые ходятъ Фd1 — e2.

.	g7 — g6
16) Фd1 — g4	. . . . . .

Бѣлые угрожаютъ матомъ въ два хода: Фg4 — e6, f7 + e6, f6 — f7 ×.

.	Фd8 — c8
17) Фg4 + g6	Фc8 — e6

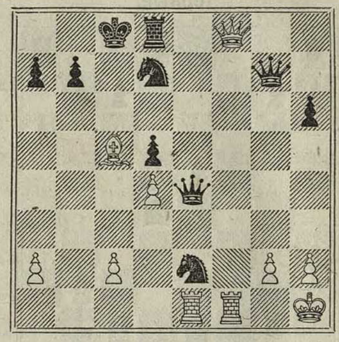
Если Черные берутъ вмѣсто этого Ферзя, Бѣлые даютъ матъ въ три хода.

18) Фg6 — g7	O — O — O
19) Ke5 + f7	Ke4 + c3

Если Черные ходятъ Лd8 — g8, Бѣлые отвѣчаютъ Kf7 + h8, Лg8 + g7, f6 + g7 и выигрываютъ.

20) Kf7 + d8	Лh8 + d8
21) f6 — f7	Kb6 — d7
22) Лb1 — e1	Kc3 — e2!
23) Kpg1 — h1	c7 — c5
24) Ca3 — c5	Фe6 — e4
25) f7 — f8 Ферзь	. . . . . .

Черные.



Бѣлые.

.	Kd7 + f8
26) Лf1 + f8	Ke2 — g3!
27) Фg7 + g3	Лd8 + f8
28) Cc5 — f8 и Черные сдаются.	

53.

Розенталь.	Де-Вере.
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e6
2) f2 — f4	. . . . .

Правильное продолженіе, какъ указано въ предъидущей партіи, d2 — d4.

. . . .	d7 — d5
3) e4 — e5	. . . . . .

Лучше бы было еще и теперь взять пѣшку d5.

.	c7 — c5
4) c2 — c3	Kb8 — c6
5) Cf1 — d3	c4 — c5

Чтобы очистить поле c5 и препятствовать рокировкѣ.

6) Cd3 — c2	Cf8 — c5

7) Кg1 — f3	Кg8 — h6
8) d2 — d4	c4 + d3
9) Фd1 + d3	Фd8 — b6
10) b2 — b4	Сc5 + b4

Черные жертвуютъ Слона, чтобъ удержать за собой нападеніе, которое было бы отбито Бѣлыми ходомъ Сc1 — e3 послѣ хода Черныхъ Сc5 — e7. Если Черные дѣлаютъ шахъ Слономъ на f2, то онъ становится неминуемо добычей противника при ходѣ Крe1 — e2.

11) c3 + b4	Кc6 — b4
12) Фd3 — e2	. . . . . .

Сc2 — a4! Сc8 — d7, Сa4 + d7! способствовало бы къ скорѣйшему развитію игры Черныхъ Ладей.

.	Сc8 — d7
13) Сc2 — d3	. . . . . .

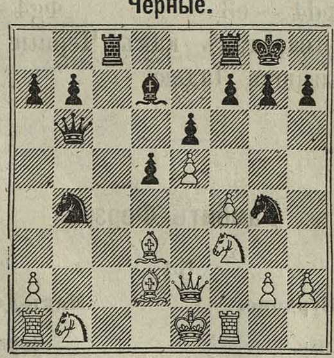
Чтобъ избавиться отъ хода Сd7 — b5.

.	Кh6 — g4

Черные имѣютъ намѣреніе ступить Конемъ на f2.

14) Лh1 — f1	Лa8 — c8
15) Сc1 — d2	O — O

Черные.



Бѣлые.

16) Сd2 + b4	. . . . . .

Если Бѣлые ходятъ h2 — h3, Черные отвѣчаютъ Cd7 — b5, Cd3 + b5, Kb4 — c2! Kpe1 — d1, Kg4 — e3! и т. д. или Cd2 + b4, Cb5 + d3, Фe2 + d3, Лc8 — c1! и выигрываютъ.

16)	Лc8 — c1!
17) Kpe1 — d2	Лc1 + f1
18) Фe2 + f1	Фb6 + b4!
19) Kpd2 — e2	Фb4 + f4
20) Фf1 — g1	Kg4 + e5
21) Фg1 — e3	Ke5 + d3
22) Kpe2 + d3	Фf4 — c4!
23) Kpd3 — d2	Фc4 — b4!
24) Фe3 — c3	Фb4 — g4
25) Kb1 — a3	Фg4 + g2!
26) Kpd2 — e3	e6 — e5

Всѣ эти ходы Черныхъ превосходно разсчитаны.

27) Kf3 + e5	Лf8 — e8
28) Лa1 — e1	f7 — f6
29) Kpe3 — d3	Cd7 — f5!
30) Kpd3 — d4	f6 + e5!
31) Лe1 + e5	Фg2 — g4!
32) Kpd4 — e3	Фg4 — h3!

Бѣлые сдаются, такъ какъ Черные при обмѣнѣ Ферзей выигрываютъ Ладью.

Гамбитъ Ферзя.

54.

Де-ла Бурдоне. Бѣлые.	**Макъ-Донель.** Черные.
1) **d2 — d4**	**d7 — d5**
2) **c2 — c4**	**d5 + c4**

Лучше всего, не принимая Гамбита Ферзя, ходить e7 — e6.

3) Kb1 — c3	. . . . . .

Хорошимъ ходомъ было бы также движеніе пѣшки e2 — e3 или на e4, такъ какъ попытка со стороны Черныхъ защитить пѣшку c4 ходомъ b7 — b5 была бы ошибкой въ виду возможности играть a2 — a4.

.	f7 — f5
4) e2 — e3	e7 — e6
5) Cf1 + c4	c7 — c6
6) Kg1 — f3	Cf8 — d6
7) e3 — e4	b7 — b5
8) Cc4 — b3	a7 — a5
9) e4 + f5	e6 + f5
10) O — O	a5 — a4
11) Cb3 + g8	Лh8 + g8
12) Cc1 — g5	Фd8 — c7
13) Фd1 — e2!	Kpe8 — f8
14) Лf1 — e1	Kpf8 — f7
15) Лa1 — c1	. . . . . .

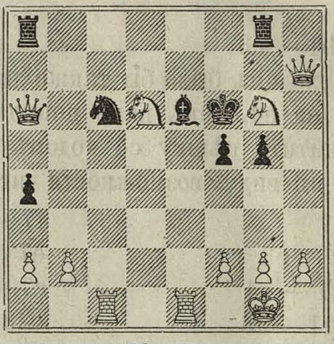
Угрожаетъ Kc3 + b5.

.	Фc7 — b7
16) d4 — d5	h7 — h6
17) d5 + c6	Фb7 — a6
18) Kc3 + b5	h6 + g5
19) Kb5 + d6!	Kpf7 — g6
20) Kf3 — e5!	Kpg6 — f6

Если Kpg6 — h6 Бѣлые даютъ матъ въ 2 хода.

21) Фe2 — h5	g7 — g6
22) Фh5 — h7	Cc8 — e6
23) Ke5 + g6	Kb8 + c6

Черные.



Бѣлые.

24) Лс1 — с6 Фа6 — d3

Если Фа6 — с6, Бѣлые отвѣчаютъ Фh7 — е7! Крf6 — g6, Ле1 — е6! Крg6 — h5, Фе7 — h7! Крh5 — g4, Фh7 — h3! и Фh3 — g3 ×.

Послѣднiй ходъ, сдѣланный Черными, даетъ возможность Бѣлымъ дать матъ въ два хода, который читатель потрудится сдѣлать самъ.

Открытiе партiи пѣшкой С.

55.

де-Вере.	**Розенталь.**
Черные.	Бѣлые.

1) **с2 — с4** . . . . . .

Можно также начать партiю ходомъ а2 — а3, но для этого надо быть опытнымъ игрокомъ.

. . . . . . е7 — е5

Лучше было бы f7 — f5.

2) e2 — e3	f7 — f5
3) d2 — d4	e5 — e4

Слишкомъ далеко выдвинутая Королевская пѣшка не можетъ быть поддержана пѣшкой Ферзя.

4) Kb1 — c3	c7 — c6
5) f2 — f3	Kg8 — f6

Если d7 — d5, Бѣлые съ выгодой ходятъ Фd1 — b3.

6) f3 + e4	f5 + e4
7) Kg1 — e2	Cf8 — d6

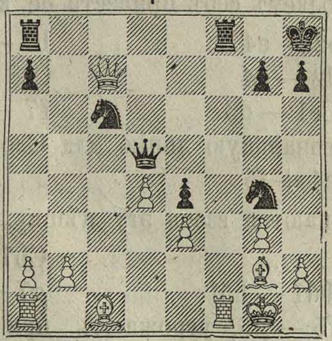
Чтобъ заставить Ke2 занять поле g3.

8) g2 — g3	Cd6 — c7
9) Cf1 — g2	d7 — d5
10) O — O	O — O
11) c4 + d5	c6 + d5
12) Фd1 — b3	Kpg8 — h8
13) Kc3 + d5	. . . . . .

Дальше будетъ видно, что потеря Черными этой пѣшки улучшаетъ ихъ игру.

.	Cc8 — e6
14) Ke2 — c3	Kb8 — c6
15) Фb3 + b7	Ce6 + d5
16) Kc3 + d5	Фd8 + d5
17) Фd7 + c7	Kf6 — g4

Черные.



Бѣлые.

18) h2 — h3 . . . . . .

Въ отвѣтъ на Cc1 — d2 слѣдуетъ немедленно Кc6 + d4.

. . . . . . Лf8 + f1!
19) Cg2 + f1 Кc6 + d4
20) h3 + g4 Кd4 — f3!
21) Крg1 — h1 . . . . . .

Если Король ходитъ на g2, Черные ставятъ Ферзя на d1.

. . . . . . Фd5 — e6
22) Cf1 — h3 Фe6 — h6
23) Крh1 — g2 Кf3 — g5

Бѣлые сдаются, не имѣя возможности придти своими фигурами на помощь къ Королю.

Способы открывать партіи ходами b2—b3, b6—b7, g2—g3, g7—g8, съ цѣлью поставить Слона на очистившееся мѣсто и защитить имъ Ладью, могутъ быть рекомендованы только очень опытнымъ игрокамъ, въ рукахъ же начинающихъ подобное начало партіи ведетъ большей частью въ такой путаницѣ, при которой Ладьи не нуждаются въ защитѣ, не подвергаясь ни малѣйшей опасности. Стратегема извѣстнаго шахматнаго игрока Джіакино Греко настолько интересна, что мы позволяемъ себѣ привести ее, какъ примѣръ.

1) e2 — e4 b7 — b6
2) d2 — d4 Cc8 — b7
3) Cc1 — d3 f7 — f5, чтобъ очистить діагональную линію для Слона b7.
4) e4 + f5 . . . . . .

Бѣлые рѣшаются взять эту пѣшку.

. . . . . . Cb7 — g2
5) Фd1 — h5! g7 — g6
6) f5 — g6, угрожаютъ при слѣдующемъ

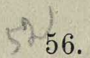
ходѣ открытымъ шахомъ и потому Черные нападаютъ на Ферзя.

. . . . . . Kg8 — f6
7) g6 + h7! Kf6 + h5
8) Cd3 — g6 ×.

Партіи съ подобными началами называются: „*fianchetto di donna*“ или „*fianchetto di Re*“, смотря съ какой стороны выдвинута пѣшка.

Партія съ отдачей впередъ.

Бѣлые даютъ впередъ Коня g1, который и снимается до начала партіи съ доски. Кто намѣрепъ стать хорошимъ игрокомъ, тотъ не долженъ, при игрѣ съ сильнѣйшимъ противникомъ, брать впередъ.



56.

Нейманъ.	**Робинъ.**
Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Cf1 — c4	Cf8 — c5
3) c2 — c3	Фd8 — g5

Черные ошибочно прилагаютъ здѣсь теоретическія познанія. Послѣдній ходъ Фd8 — g5 служитъ правильнымъ отвѣтомъ на c2 — c3 при партіяхъ безъ отдачи впередъ (см. парт. 26) здѣсь же было бы правильнѣй играть Kb8 — c6, чтобы помѣшать движенію пѣшки d2 — d4.

4) O — O . . . . .

Бѣлые угрожаютъ ходомъ d2 — d4 напасть одновременно на Слона и Ферзя Черныхъ.

. . . . . . Фg5 — g6

5) d2 — d4 e5 + d4

Если Ферзь g6 + e4 слѣдуетъ Лf1 — e1.

6) c3 + d4 Cc5 — b6

7) Kb1 — c3 d7 — d6

8) Kpg1 — h1 Kg8 — f6

9) f2 — f4 . . . . . .

Черные не могутъ брать пѣшки e4.

. . . . . . O — O

Черный Ферзь попадаетъ въ затруднительное положеніе. Это часто случается съ начинающими, которые выводятъ Ферзя слишкомъ рано и тѣмъ даютъ возможность противнику развить игру своихъ фигуръ и часто даже выиграть при этомъ Ферзя.

10) f4 — f5 Фg6 — h5

11) Cc4 — e2 Фh5 — h4

12) Лf1 — f4 Фh4 — h6

13) e4 — e5 . . . . . .

Лf4 — f3 рѣшаетъ дѣло еще скорѣй: Фh6 — h4, Лf3 — h3, Фh4 — f2, Cc1 — e3.

. . . . . . d6 + e5

14) d4 + e5 Kf6 — e8

15) Лf4 — e4 Фh6 — c6

16) Ce2 — b5 Фc6 — c5

17) Cc1 — e3 Фc5 — e7

18) f5 — f6 g7 + f6

Фe7 — e6 было бы лучше.

19) Kc3 — d5 Фe7 — e6

20) Cb5 + e8 Лf8 + e8

21) Kd5 + f6! Kpg8 — f8

Если Король ходитъ на h8, Бѣлые играютъ Лe4 —

h4 и Черные были бы принуждены защищаться отъ мата ходомъ Ферзя на f5, что дало бы Бѣлымъ возможность обмѣнять Слоновъ и взять Лe8.

22) Ce3 — h6!	Kpf8 — e7
23) Kf6 — d5!	Kpe7 — d8
24) Ch6 — g5!	Kpd8 — d7
25) Kd5 + b6!!	. . . . . .

Черные не пользуются случаемъ при ходѣ Kd5 — f4! выиграть Ферзя, такъ какъ и безъ этого Бѣлые получаютъ скоро матъ.

.	Kpd7 — c6
26) Лa1 — c1!	Kpc6 + b6
27) Лe4 — b4!	Kpb6 — a6
28) Фd1 — a4 ×	. . . . . .

Черные не имѣли времени развить игру Ферзевыхъ фигуръ.

ТРЕТІЙ ОТДѢЛЪ.

Простыя окончанія игръ.

Рѣдко сравнительно удается сдѣлать матъ противнику, когда на доскѣ много фигуръ, чаще всего только въ концѣ игры можно воспользоваться, послѣ ряда болѣе или менѣе выгодныхъ обмѣновъ, небольшимъ перевѣсомъ, пріобрѣтеннымъ среди партіи.

Изученіе конца партій необходимо сильнѣйшему, чтобъ умѣть воспользоваться самымъ незначительнымъ преимуществомъ, слабѣйшему — чтобъ свести партію къ ничьей.

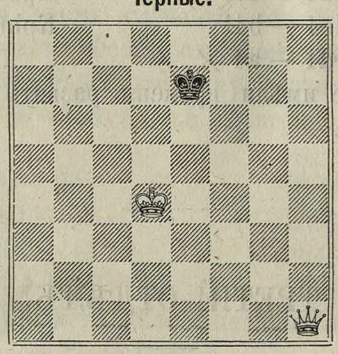
1.

Король и Ферзь противъ Короля.

Матъ дѣлается очень легко, должно только остерегаться, чтобъ не сдѣлать патъ.

Должно заставить отступить Короля на одну изъ крайнихъ линій, a, h, 1 или 8 и, приблизивъ своего Короля, дать матъ Ферземъ подъ его защитой. При данномъ положеніи.

Черные.



Бѣлые.

1) Фh1 — c6	Kpe7 — f7

Этотъ ходъ оставляетъ Королю Черныхъ наименьшее число свободныхъ полей.

2) Фc6 — d6	Kpf7 — g7
3) Фd6 — e6	Kpg7 — h7
4) Фe6 — f6	Kph7 — g8
5) Фf6 — e7	Kpg8 — h8
6) Kpd5 — e5	. . . . .

Если Бѣлые вмѣсто этого съиграли бы Фe7 — f7, Черные получили бы патъ.

.	Крh8 — g8
7) Кре5 — f6	Крg8 — h8
8) Фс7 — g7 ×	. . . . . .

или

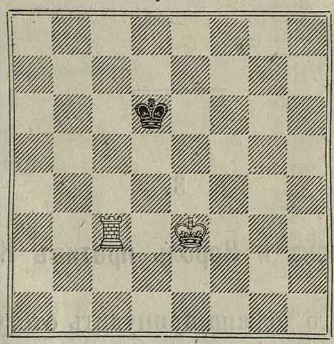
1)	Кре7 — d8
2) Фс6 — b7	Крd8 — e8
3) Крd4 — e5	Кре8 — f8
4) Кре5 — f6	Крf8 — g8
5) Фb7 — g7 ×	. . . . . .

2.

Король и Ладья противъ Короля.

Матъ можетъ быть данъ только на крайнихъ линіяхъ шахматной доски. Въ данномъ положеніи матъ дѣлается слѣдующимъ образомъ:

Черные.



Бѣлые.

1) Кре3 — е4	Кр d6 — е6

Если Кр d6 — d7, то Кре4 — е5

2) Лс3 — с6!	Кре6 — d7
3) Кре4 — d5	Кр d7 — е7

Если Кр d7 — е8, то Бѣлые играютъ Лс6 — с7.

4) Кр d5 — е5	Кре7 — d7
5) Лс6 — с5	Кр d7 — е7
6) Лс5 — с7!	Кре7 — d8
7) Кре5 — d6	Кр d8 — е8
8) Кр d6 — е6	Кре8 — f8

Въ отвѣтъ на Кре8 — d8 послѣдуетъ: Лс7 — с6, Кр d8 — е8, Лс6 — с8 ×

9) Лс7 — f7!	Кр f8 — е8
10) Лf7 — f5	Кре8 — d8
11) Лf5 — с5	Кр d8 — е8
12) Лс5 — с8 ×	. . . . .

Изъ приведеннаго примѣра видно, что можно дать матъ на заранѣе указанномъ полѣ одной изъ крайнихъ линій шахматной доски. Съ двумя Ладьями противъ одного Короля это достигается еще легче.

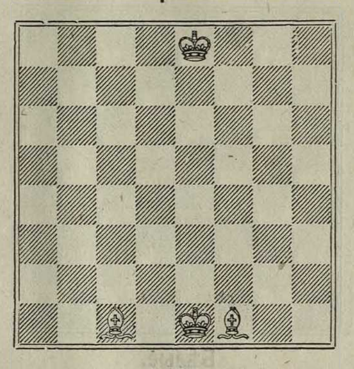
3.

Два Слона и Король противъ Короля.

Прежде всего должно принудить отступить Короля на одно изъ угольныхъ полей.

I.

Черные.



Бѣлые.

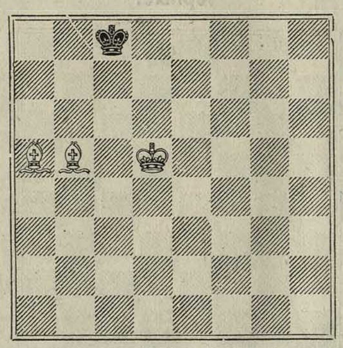
1) Cf1 — h3 . . . . . .

Ходъ, оставляющій Королю наименьшее число полей для движенія.

		Kpe8 — d8
2)	Cc1 — f4	Kpd8 — e7
3)	Kpe1 — e2	Kpe7 — f6
4)	Kpe2 — f3	Kpf6 — e7
5)	Ch3 — f5	Kpe7 — f6
6)	Kpf3 — g4	Kpf6 — e7
7)	Kpg4 — g5	Kpe7 — d8
8)	Kpg5 — f6	Kpd8 — e8
9)	Cf4 — c7	Kpe8 — f8
10)	Cf5 — d7	Kpf8 — g8
11)	Kpf6 — g6	Kpg8 — f8
12)	Cc7 — d6!	Kpf8 — g8
13)	Cd7 — e6!	Kpg8 — h8
14)	Cd6 — e5 ×	

II.

Черные.



Бѣлые.

1) Крd5 — c6	Крc8 — b8
2) Сb5 — a6	Крb8 — a7
3) Крc6 — b5	Крa7 — a8
4) Крb5 — b6	Крa8 — b8
5) Сa5 — b4	Крb8 — a8
6) Сa6 — b7!	Крa8 — b8
7) Сb4 — d6 ×	. . . . . .

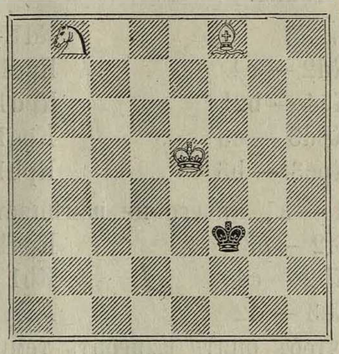
4.

Король, Слонъ и Конь противъ Короля.

Этотъ матъ можетъ быть сдѣланъ только въ томъ случаѣ, если удастся принудить Короля отступить на одно изъ угольныхъ полей того же цвѣта, какого цвѣта поле, занимаемое Слономъ.

I.

Черные.



Бѣлые.

1) Сf8 — с5 Крf3 — g3
2) Кре5 — f5 Крg3 — f3
3) Кb8 — с6 Крf3 — g3
4) Кс6 — е5 . . . . . .

Назначеніе Коня — отрѣзывать Королю отступленіе на тѣ поля, которые другаго цвѣта съ полемъ Слона.

. . . . . . Кg3 — h3
5) Кр5 — f4 Крh3 — h2
6) Крf4 — f3 Крh2 — h1
7) Ке5 — d3 Крh1 — h2
8) Кd3 — f2 Крh2 — g1
9) Сс5 — d6 Крg1 — f1
10) Сd6 — h2 Крf1 — е1
11) Кf2 — е4 Кре1 — f1

Если Король ходитъ на d1 см. Варіантъ А.

12) Ке4 — d2! Крf1 — е1
13) Крf3 — е3 Кре1 — d1

14) Кре3 — d3	Крd1 — e1
15) Ch2 — g3!	Кре1 — d1
16) Cg3 — f2	. . . . . .

Выигрышъ темпа.

.	Кd1 — c1
17) Кd2 — c4	Крc1 — d1
18) Кc4 — b2!	Крd1 — c1
19) Крd3 — c3	Крc1 — b1
20) Крc3 — b3	Крb1 — c1

Ходъ Крb1 — a1 ничего не измѣняетъ.

21) Cf2 — e3!	Крc1 — b1
22) Кb2 — c4	Кb1 — a1
23) Ce3 — d2	. . . . . .

Для того, чтобъ опять выиграть темпъ.

.	Крa1 — b1
24) Кc4 — a3	Крb1 — a1
25) Cd2 — c3 ×	. . . . . .

A.

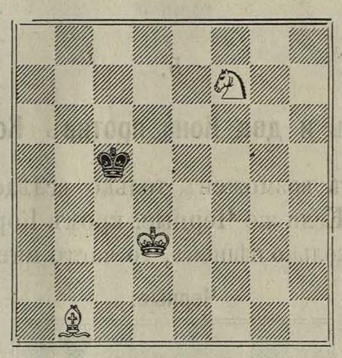
11)	Кре1 — d1
12) Крf3 — e3	Крd1 — c2

Въ отвѣтъ на Крd1 — e1 Конь e4 — d2 будетъ все равно правильнымъ отвѣтомъ.

13) Кe4 — d2	Крc2 — c3
14) Ch2 — d6	Крc3 — c2
15) Кре3 — e2	Крc2 — c3
16) Cd6 — c5	Крc3 — c2
17) Cc5 — d4	Крc2 — c1
18) Кре2 — d3	Крc1 — d1
19) Cd4 — f2	Крd1 — c1
20) Кd2 — c4 и т. д.	

II.

Черные.



Бѣлые.

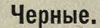
1)	Крd3 — c3	Крc5 — d5
2)	Cb1 — f5	Крd5 — c5
3)	Cf5 — e4	Крc5 — b6
4)	Крc3 — b4	Крb6 — c7
5)	Ce4 — f5	Крc7 — c6
6)	Cf5 — e6	Крc6 — b6
7)	Cc6 — d7	Крb6 — c7
8)	Cd7 — e8	Крc7 — b6
9)	Ce8 — b5	Крb6 — c7
10)	Крb4 — c5	Крc7 — b7
11)	Кf7 — d8!	Крb7 — c7
12)	Кd8 — e6!	Крc7 — b7
13)	Крc5 — b4	Крb7 — b6
14)	Крb4 — a4	Крb6 — b7
15)	Крa4 — a5	Крb7 — a7
16)	Cb5 — a6	Крa7 — a8
17)	Крa5 — b6	Крa8 — b8
18)	Кd6 — c5	Крb8 — a8

19) Ca6 — b7	Kpa8 — b8
20) Kc5 — d7 ×	

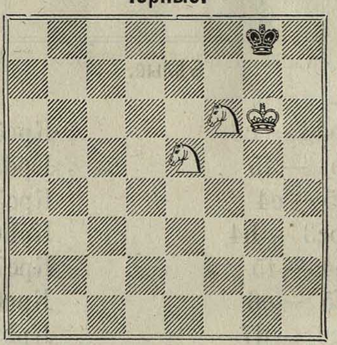
5.

Король и два Коня противъ Короля.

Матъ этотъ возможенъ только вслѣдствіе ошибки противника. Если же Черные, кромѣ Короля, имѣютъ одну или нѣсколько пѣшекъ, то часто матъ возможенъ.



Черные.



Бѣлые.

Въ данномъ положеніи, если Черные идутъ на h8, то Конь e5 — f7 ×.

6.

Король и пѣшка противъ Короля.

Слѣдующія окончанія требуютъ особенно внимательнаго изученія.

I.

Въ этомъ положенiи должны выиграть Бѣлые, не смотря на то, за кѣмъ первый ходъ.

Черные.



Бѣлые.

a.

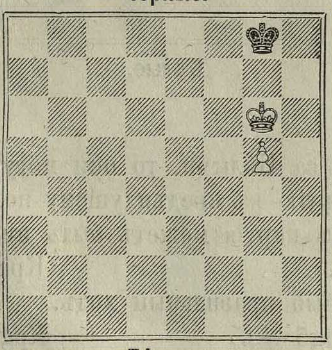
Ходъ за Черными.

Если Король Черныхъ ходитъ на f8 или h8, то Бѣлые двигаютъ Короля на f7 или d7 и проводятъ пѣшку въ Ферзя.

b.

Ходъ за Бѣлыми.

Черные.



Бѣлые.

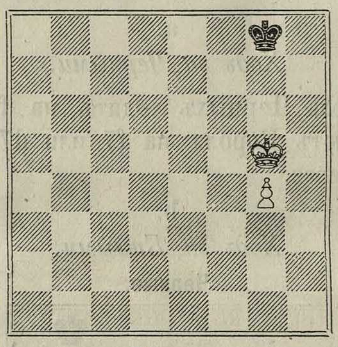
1) Крg6 — h6 . . . . . .

Въ отвѣтъ на Кg6 — f6 Черные отвѣтили бы Крg8 — h7, а на Крg6 — f7 послѣдовало бы Крh7 — h8, послѣ чего Бѣлымъ оставалось бы вернуться на старое мѣсто g6.

.	Крg8 — h8
2) g5 — g6	Крh8 — g8
3) g6 — g7	Крg8 — f7
4) Крh6 — h7 и выигрываютъ.	

II.

Черные.



Бѣлые.

Если ходъ за Бѣлыми, то они могутъ легко привести эту партію къ предъидущему положенію. При ходѣ Черныхъ партія можетъ быть ничьей.

1) . . . . . . Крg8 — g7

Единственный правильный ходъ.

2) Крg5 — f5 Крg7 — f7

3)	Kpf5 — f4	Kpf7 — f6
4)	Kpf4 — g3	Kpf6 — g6
5)	Kpg3 — h4	Kpg6 — h6
6)	g4 — g5!	Kph6 — g6
7)	Kph4 — g4	Kpg6 — g7
8)	Kpg4 — f5	Kpg7 — f7
9)	g5 — g6!	Kpf7 — g7
10)	Kpf5 — g5	Kpg7 — g8
11)	Kpg5 — f6	Kpg8 — f8
12)	g6 — g7!	Kpf8 — g8

Бѣлымъ остается покинуть незащищенную пѣшку, или же

13) Kpf6 — g6 сдѣлать патъ.

III.

Бѣлые выигриваютъ при своемъ ходѣ, при ходѣ Черныхъ партія ничья.

Черные.

Бѣлые.

a.

Ходъ Бѣлыхъ.

1) Кре1 — f2	Кре8 — f7
2) Крf2 — f3	Крf7 — f6
3) Крf3 — e4	Крf6 — e6
4) e2 — e3	Кре6 — d6
5) Кре4 — f5	Крd6 — e7
6) Крf5 — e5	Кре7 — f7
7) Кре5 — d6	Крf7 — f6
8) e4 — e5	Крf6 — f7
9) e5 — e6	Крf7 — e8
10) Крd6 — e6 и т. д.	

b.

Ходъ Черныхъ.

1)	Кре8 — e7
2) Кре1 — f2	Кре7 — f6
3) Крf2 — f3	Крf6 — f5
4) e2 — e4!	Крf5 — e5
5) Крf3 — e3	Кре5 — e6
6) Кре3 — f4	. . . . . .

На ходъ Бѣлыхъ Кре3 — d4 Черные отвѣчаютъ Кре6 — d6.

.	Кре6 — f6
7) e4 — e5!	Крf6 — e6
8) Крf4 — e4	Кре6 — e7
9) Кре4 — f5	Кре7 — f7
10) e5 — e6!	Крf7 — e7
11) Крf5 — e5	Кре7 — e8
12) Кре5 — f6	Кре8 — f8

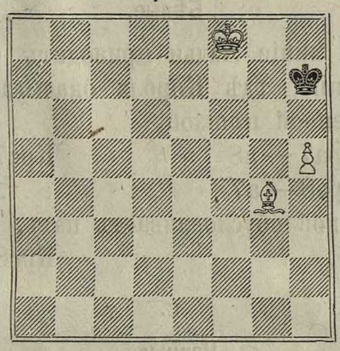
13) e6 — e7! Kpf8 — e8

14) Kpe6 — f6 патъ.

Приведенные здѣсь правила не приложимъ къ линіямъ Ладей. Правильная игра приводитъ всегда къ розыгрышу, еели Король Черныхъ займетъ угольное поле.

Если у Бѣлыхъ, кромѣ пѣшки, есть еще даже Слонъ, но не того цвѣта, какъ угольное поле, къ которому стремятся пѣшка, то и въ этомъ случаѣ они не могутъ ничего сдѣлать.

Черные.



Бѣлые.

а.

1) Cg4 — f5! Kph7 — h8

Было бы ошибочно Kh7 — h6, такъ какъ Бѣлые съиграли бы Cf5 — g6, Kph6 — g5.

2) Cf5 — e6 . . . . . .

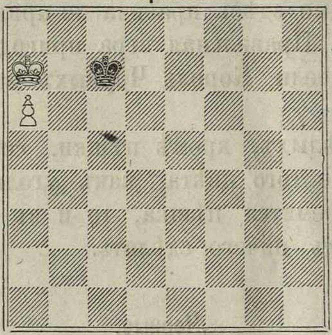
Чтобъ не сдѣлать Чернымъ патъ.

. . . . . Kph8 — h7

3) Ce6 — f7 Kph7—h8. Ничья.

b.

Черные.



Бѣлые.

Пѣшка на линіи Ладьи приводитъ еще къ другому окончанію, гдѣ Король оказывается припертымъ собственной пѣшкой.

1) Кра7 — а8 Крс7 — с8

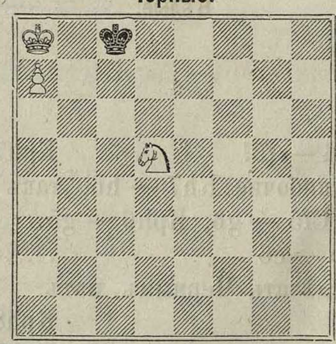
2) Кра8 — а7 . . . . . .

Ходъ пѣшкой обусловливаетъ патъ.

. . . . . . Крс8—с7. Ничья.

c.

Черные.



Бѣлые.

Въ данномъ положеніи даже Конь не можетъ помочь Бѣлымъ.

1) Kd5 — e7!	Крс8 — с7
2) Ke7 — f5	Крс7 — с8
3) Kf5 — d6!	Крс8—с7. Ничья.

Сложныя окончанія игръ.

Король и Ферзь противъ Короля и Ладьи.

I.

Черные.

Бѣлые.

1) Фf3 — e4!	Крс4 — b3
2) Крd7 — d6	Лс5 — с2

Въ отвѣтъ на Лс5 — с4 Бѣлые играютъ Фе4 — е1 и при слѣдующемъ ходѣ Кор олемъ на d5.

3) Крd6 — d5	Крb3 — b2
4) Крd5 — d4	Крb2 — a1
5) Крd4 — d3	. . . . . .

Если Бѣлые берутъ Ферземъ Ладью, то Черные получаютъ патъ.

.	Лс2 — b2
6) Фd4 — a4!	Крa1 — b1

Если вмѣсто этого Черные ходомъ Лb2 — a2, то Бѣлые играютъ, какъ показано въ варiантѣ А.

7) Кd3 — c3	. . . . . .

Черные принуждены теперь удалить Ладью.

.	Лb2 — h2

Если Черные ходятъ Крb1 — c1, Бѣлые отвѣчаютъ Фa4 — a1! Лb2 — b1, Фa1 — a2.

8) Фa4 — b5!	Крb1 — a1

Если Король станетъ на C1, то Ферзь даетъ матъ на f1.

9) Фb5 — a6!	Крa1 — b1
10) Фa6 — b6!	Крb1 — a2

Если Крb1 — a1, то Фb6 — g1!

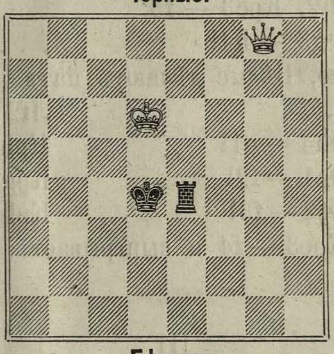
11) Фb6 — a7!	Крa2 — b1
12) Фa7 — b8! и выигрываетъ.	

Варiантъ А.

6)	Лb2 — a2
7) Фa4 — d1!	Крa1 — b2
8) Фd1 — c2!	Крb2 — a3
9) Фc2 — c3!	Крa3 — a4
10) Крd3 — c4 и выигрываетъ.	

II.

Черные.



Бѣлые.

1) Фg8 — b3	Лe4 — f4
2) Фb3 — d5!	Крd4 — e3
3) Крd6 — e5	Лf4 — f3
4) Фd5 — d4!	Крe3 — e2
5) Крe5 — e4	Лf3 — f2
6) Фd4 — d3!	Крe2 — e1
7) Фd3 — b1!	. . . . . .

Если Бѣлые вмѣсто этого ходятъ Крe4 — e3, Черные ходомъ Лf2 — f3! дѣлаютъ партію ничьей.

.	Крe1 — d2
8) Фc1 — b2!	Крd2 — e1
9) Фb2 — c1!	Крe1 — e2
10) Фc1 — g1	Лf2 — f6

Если Черные ходятъ Лf2 — f1, то Бѣлые отвѣчая Фg1 — e3! Крe2 — d1, Крe4 — d3, выигрываютъ.

11) Фg1 — g4	Крe2 — f1
12) Крe4 — e3	Лf6 — f2
13) Фg4 — h3!	Крf1 — g1

Если Черные укрываются отъ шаха Ладьей, то Бѣлые выигрываютъ ее при ходѣ Крe3 — f3.

14) Фh3 — g3!	Крg1 — h1

Въ отвѣтъ на Лf2 — g2 послѣдовало бы Фg3 — e1! Крg1 — h2, Кре3 — f3.

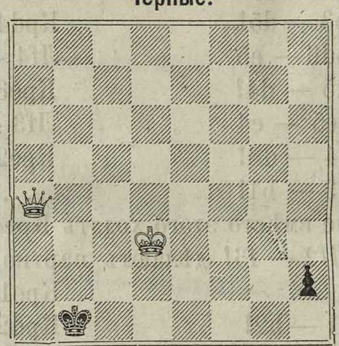
15) Фg3 — h4!	. . . . . .

Беря Ладью, Бѣлые дѣлаютъ патъ.

.	Лf2 — h2
16) Фh4 — e1!	Крh1 — g2
17) Фe1 — f2!	Крg2 — h3
18) Фf2 — f3!	Крh3 — h4
19) Кре3 — f4 и выигрываетъ.	

III.

Черные.



Бѣлые.

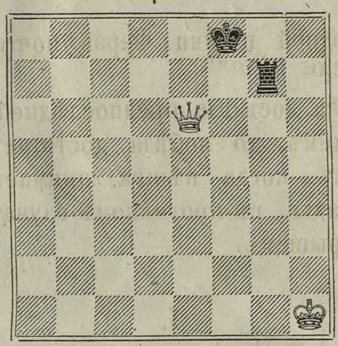
1) Фa4 — g4	Лh2 — c2
2) Фg4 — d1!	Лc2 — c1
3) Фd1 — b3!	Крb1 — a1
4) Фb3 — a4!	Крa1 — b2
5) Крd3 — d2	Лc1 — b1

На другомъ полѣ Ладья была бы скоро взята.

6) Фa4 — b5!	Крb2 — a2
7) Фb5 — a6!	Крa2 — b3
8) Фa6 — a5	Лb1 — b2!
9) Крd2 — d3	Лb2 — b1
10) Фa5 — b5!	Крb3 — a2
11) Фb5 — a4!	Крa2 — b2
12) Крd3 — d2 и выигрываетъ.	

IV.

Черные.



Бѣлые.

Если при слѣдующемъ положенiи ходъ за Черными, то партiя можетъ быть ничьей.

1)	Лg7 — h7!
2) Крh1 — g2	Лh7 — g7!
3) Крg2 — f3	Лg7 — f7!
4) Крf3 — g4	Лf7 — g7!
5) Крg4 — f5	Лg7 — f7!
6) Крf5 — g6	Лf7 — g7!
7) Крg6 — h6	. . . . . .

Если Король Бѣлыхъ станетъ на f6, то Лf7 — g6

и Черные либо берутъ Ферзя взамѣнъ Ладьи, либо получаютъ патъ.

. . . . . . Лg7 — h7!

Партія ничья, такъ какъ если Бѣлые берутъ Ладью, то Черные получаютъ патъ.

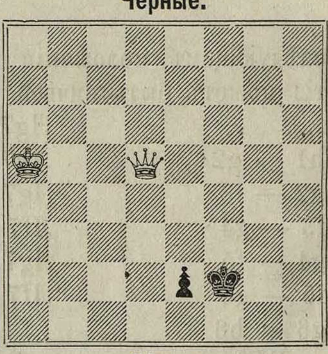
Король и Ферзь противъ Короля и пѣшки.

Противъ одной пѣшки Ферзь почти всегда выигрываетъ.

Если пѣшка достигла предпослѣдней линіи и прикрыта Королемъ, то побѣда достигается лишь въ тѣхъ случаяхъ, когда пѣшка занимаетъ не линію Слона или Ладьи, въ противномъ случаѣ партія кончается розыгрышемъ.

I.

Черные.

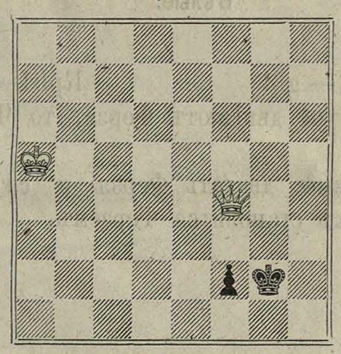


Бѣлые.

1) Фd5 — f5!	Крf2 — g2
2) Фf5 — e4!	Крg2 — f2
3) Фe4 — f4!	Крf2 — g2
4) Фf4 — e3	Крg2 — f1
5) Фe3 — f3!	Крf1 — e1
6) Крa5 — b4	Крe1 — d2
7) Фf3 — f2	Крd2 — d1
8) Фf2 — d4!	Крd1 — c1
9) Фd4 — e3!	Крc1 — d1
10) Фe3 — d3!	Крd1 — e1
11) Крb4 — c3 и т. д.	

II.

Черные.



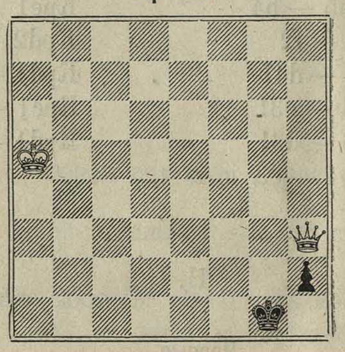
Бѣлые.

1) Фf4 — g4!	Крg1 — h2
2) Фg4 — f3	Крh2 — g1
3) Фf3 — g3!	Крg1 — h1.

Черные могутъ оставить пѣшку безъ защиты, такъ какъ Бѣлые, беря ее, дѣлаютъ патъ.

III.

Черные.



Бѣлые.

1) Фh3 — g3! Крh1 — h1

Если Бѣлые не двигаютъ Ферзя, то Черные получаютъ патъ.

Бѣлые должны двигать Ферзя и слѣдовательно пѣшка Черныхъ становится Ферземъ.

ОГЛАВЛЕНІЕ.

ПЕРВЫЙ ОТДѢЛЪ.

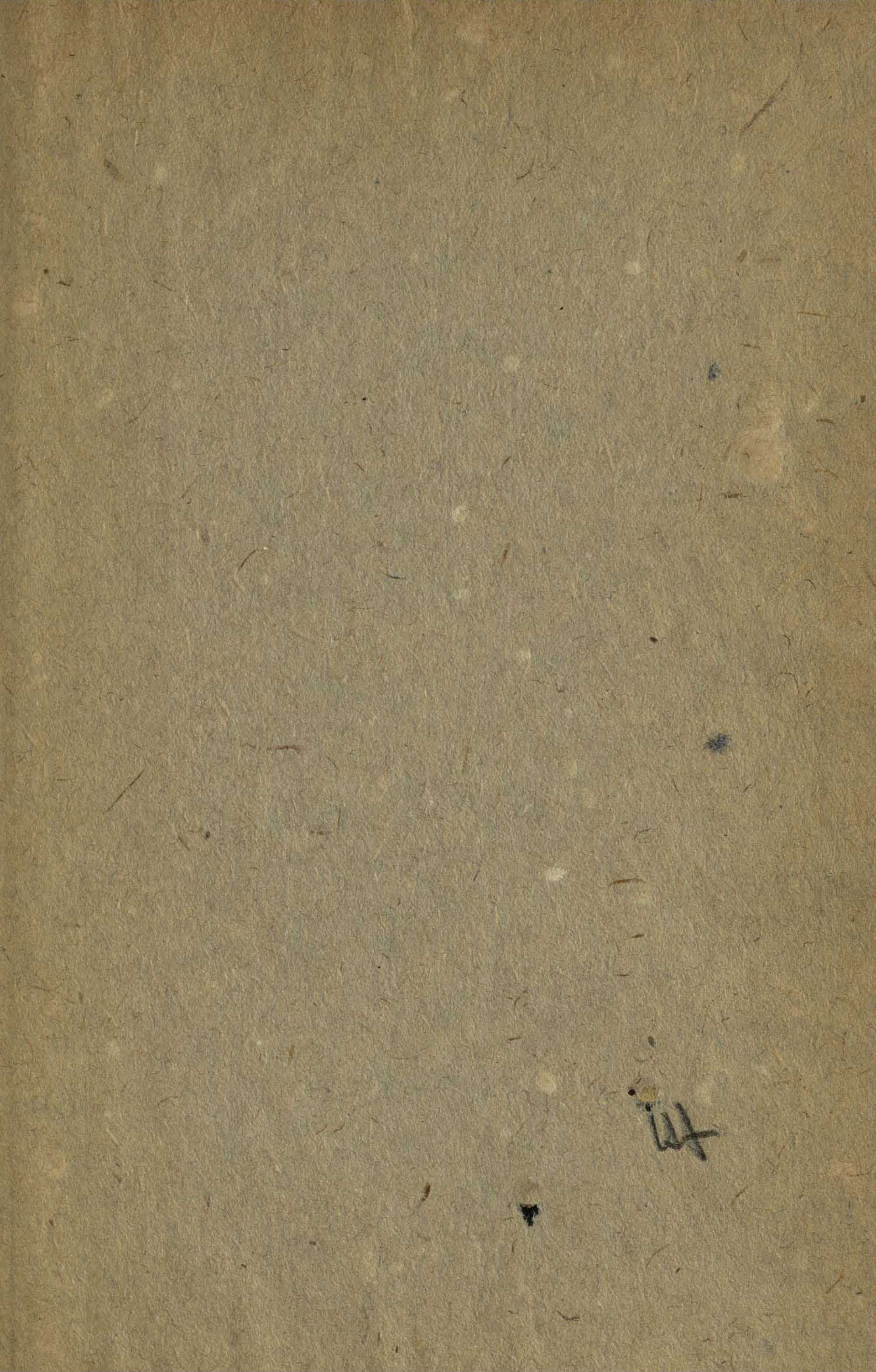
ВТОРОЙ ОТДѢЛЪ.

Игранныя партіи.

Принятый Королевскій Гамбитъ.

Закрытыя партіи.

ТРЕТІЙ ОТДѢЛЪ.




2015061350